Tot.363

视觉新体验，4K电视选购入门

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

TV GAME AWARDS

2014年度最佳游戏中国媒体评选活动

TV GAME 大赏

媒体评选

2014我们的选择

年度TV GAME大赏媒体评选揭晓

-免费游戏天国大合集 重磅登场-

无名英雄 霓光初现 | 巫师2 王国刺客 | D4 暗梦永存 | 影牢 暗域公主 | 唐老鸭历险记 重制版

2014魔鬼大辞典

2015.2A 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

03>

9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 猎天使魔女2 无限巅峰高限制 全程无伤 上半段

特别收录 2014年最值得向动漫迷推荐的十大游戏

PS4国行媒体体验活动

生化危机 启示录2 制作人专访

赠 Gamehalo高清光盘＋指尖方圆手游资讯别册

格斗派系 特别篇

专访国内知名格斗游戏玩家 安久 & 阿修（上）
聊聊中国格斗玩家自己的故事

土豆视频

最上游 第十一期
2014年最值得向动漫迷推荐的十大游戏

土豆视频

腾讯视频

17173

TV GAME半月刊
2015.2A

总第 363 期

COVER STAFF
封面设计：anubis

特别企划

2014魔鬼大辞典

免费游戏天国大合集

无名英雄 霓光初现

研究中心

高达破坏者2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

焦点
2 国行PlayStation主机相关问答
大赏矩献
3 TV GAME大赏2014年度最佳游戏媒体评选
15 游戏情报站
18 Capcom@UCG
20 进击最前线
22 热点追踪
26 黄金眼
前线狙击
27 世界树与不可思议的迷宫
30 热情传说
35 剑刃风暴 百年战争与噩梦
38 进化
40 铁拳7
42 数码宝贝物语 网络侦探

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

免费游戏天国大合集
44 影牢 暗域公主
54 巫师2 王国刺客 加强版
64 唐老鸭历险记 重制版
68 D4 暗梦永存
74 无名英雄 霓光初现
研究中心
83 高达破坏者2
88 3DS应援团
90 VITA命
92 PS CLUB
94 Xbox Style
95 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划
98 2014魔鬼大辞典
108 多边共享

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
115 天下聚会
116 小编寄语
118 发售表

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：尹　伊

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年2月1日
定　　价：人民币14.00元

文 稀饭 美编 NINA

焦点 OUR FOCUS

2015年1月8日下午17:11，索尼PlayStation官方发布声明，宣布国行PlayStation主机正式延期，原文内容如下：

“索尼电脑娱乐（上海）有限公司与上海东方明珠索乐文化发展有限公司今日宣布，由于种种原因，预计于2015年1月11日在中国大陆市场发售的PlayStation 4、PlayStation Vita、配件产品及相关游戏软件的正式上市时间将推迟。具体的产品发售时间将另行通知。即日起停止上述产品的预售活动。我们诚挚地感谢广大玩家一路以来对我们的支持和鼓励，期待与您继续同行！”

公告发布后，玩家圈子中立刻传闻四起，有人把责任推在其他主机阵营玩家的攻击身上，也有人认为是不锁区的政策导致了今天的结果，更有业界人士猜测是游戏审批上的不顺利让发售不得不延后。

不过作为玩家，我们最关心的还是只有一点：国行PlayStation主机会在何时重新发售？

UCG就此采访了索尼中国公关部高级经理蔡雷雷先生，让我们来看看他为我们带来了什么样的消息吧。

国行PlayStation主机相关问答

稀饭（下文将以饭简称）：雷雷你好，好久没见，去年的E3游戏展受你多番照顾，不胜感谢。

蔡雷雷（下文将以蔡简称）：稀饭你好，不用客气。

饭：我们还是直入正题吧，广大读者都很关心国行PS4、PSV的延期原因，这里能否麻烦你作一下解释呢。

蔡：延期发售这样事情，对于我们的影响非常大，关于延期的缘由，我们在公告当中所提及就是目前我们能够声明的所有内容了。

饭：好的，我理解了，那么关于国行主机的上市时间，目前能否给出一个大致的范围呢？

蔡：关于新的发售日的具体时间，我们还暂时不能公布，不过只要有任何能够第一时间公布的消息，我们都会立刻联系各位媒体朋友并告知给玩家们。

饭：明白了，希望能够早日听到你带来的好消息。那么接着我得问个回顾性的问题，我们想知道的是，如果国行PS4、PSV能够按原计划上市的话，首发会有哪几款游戏呢？

蔡：我们当时没有公布首发的游戏阵容，是打算在发售的时候给玩家们一个惊喜，这也是目前的一个优势，既然发售日延后了，我们就可以在软件阵容上面准备得更充分一些。现在我可以保证的是，在国行PS4、PSV再次发售时，游戏的阵容将会比我们的竞争对手更为丰富。

饭：这可真是一个大好消息，那么除了原定首发的游戏外，目前还有哪些游戏通过了审批？

蔡：关于这一点目前我们还在准备当中，要等待一个合适的时机公布，请各位玩家们期待。

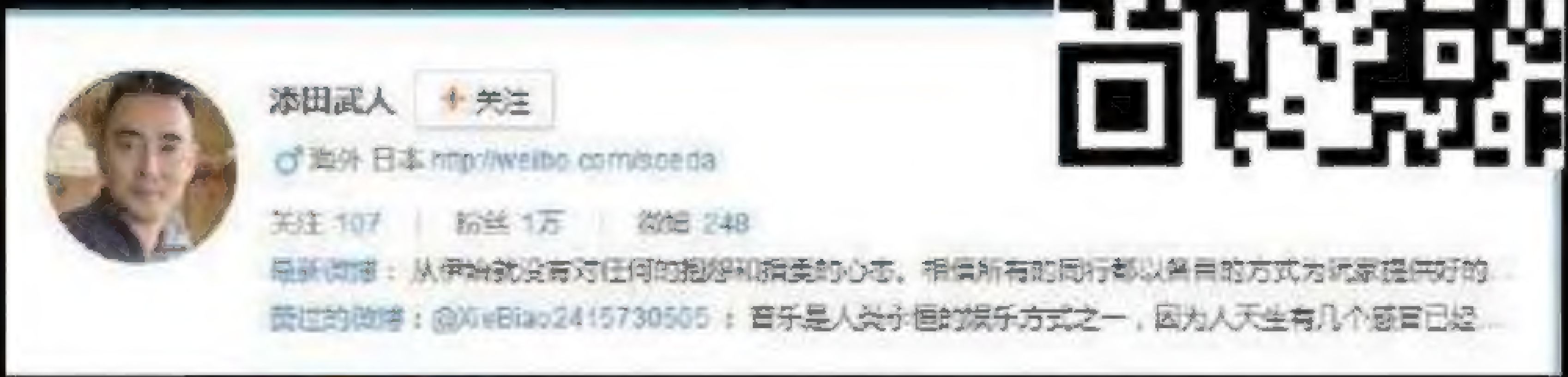
饭：我最后还有两个小问题，第一个是如果国行PS4、PSV重新上市，会不会有一些额外的优惠作为延后上市的补偿推出？

蔡：目前关于这一点我们还没有完全定好，不过请大家放心，我们肯定会用索尼一贯优秀的服务品质来回馈大家的关注和支持。也请大家和我们一起耐心地等待着喜讯的到来。

饭：没错，现在玩家们其实最需要的，还是充满信心地等待着索尼为我们带来的好消息，那么，我要提一下另一个可能比较私人的问题。在新浪微博上有一位名为添田武人的账号（http://weibo.com/soeda），没有加V，不过经常发布一些关于国行PS4的言论，请问账号主人是添田先生本人吗？

蔡：是的，那个就是添田先生的个人微博，之前我们的官方微博也曾经@过添田先生，各位关注国行PlayStation主机最新动向和索尼中国新消息的玩家们也不妨关注一下添田先生，说不定会看到他发布的一些振奋人心的新情报哦。

饭：谢谢雷雷，让我们一起期盼着国行PlayStation主机新消息的早日到来吧。



▲添田武人先生的微博和链接的二维码，各位索饭还不赶紧加加加！

TV GAME 大赏

2014年度最佳游戏中国媒体评选

2014 年度“TV GAME 大赏”媒体评选结果火热出炉！在新旧世代游戏交织的这一年里，既有大批系列续作，也有不少富有突破性的原创新作登场。众多奖项的有力竞争者经过了 UCG 众编的热烈讨论之后突围而出，我们为这些精彩的游戏设立了 2014 年度最不容错过的十佳游戏以及各平台年度游戏大奖，同时将评点十多个不得不提的年度特别奖项。

作为“TV GAME 大赏”的重头戏，玩家评选部分的投票阶段也已经告一段落，读者们的踊跃参与和热情洋溢的回函让我们感到欣喜，而票数统计和抽奖环节正在紧张地进行中。我们将在《游戏机实用技术》总第 364・365 期合刊中正式公布评选结果和中奖名单，敬请持续关注！

文：UCG 全体编辑　统筹：初心者　美编：anubis

www.dooland.com

2014 TV GAME 年度游戏

龙之世纪 宗教审判

Dragon Age Inquisition

PS4/PS3/XOne/X360

王道美式RPG的最新代表作

在 2014 年年底的 TGA 大奖上击败无数对手问鼎年度游戏宝座的《龙之世纪 宗教审判》，也是 UCG 编辑部公认的年度最佳游戏。这款由发行商 EA 旗下的著名角色扮演游戏开发商 Bioware 制作的“《龙之世纪》系列”最新作能够问鼎今年最佳，是因为其有着几个令人无法忽视的闪光点。

《龙之世纪 宗教审判》的故事规模非常庞大，自然需要一个配得上的世界环境来去承载其蕴含的丰富细节，所以在本作当中，我们看到了一个前所未见的德达斯大陆，它不再是《起源》中那片被分割为一个个小型地点的费雷登土地，也不是《Ⅱ》中地域范围极其有限的柯克沃尔城及周边区域，而是十多个分布在奥莱与费雷登地区的重要地点，而且几乎每一个都有着庞大的地图和丰富的细节，光是完整体验一张地图上的所有内容，就需要花上玩家几个甚至十几个小时的游戏时间。更不用提它们都有着不同的景色风光和不同的地区主题，只有完整体验之后，玩家才算是真真正正地了解了整个故事的所有细节和来龙去脉，保证了游戏的耐玩度和深度。

本作采用了 EA 目前正在公司内部强势推广的寒霜引擎，画面水平和光影效果比起之前的系列作品有着明显的进步，这一点既体现在对世界环境的塑造上，也体现在角色的战斗中，许多攻击招式都有着令人耳目一新的展现效果，尤其是法师的各种法术，在绚丽的特效衬托下更是显得异常夺目。除了特效这种硬技术要求达标，本作在欧美游戏中并不抢眼的打击感方面也有着良好的表现，招式的攻击音效和技能动作与击打声音吻合方面都做得一丝不苟，三个职业新加入的回避攻击技能配合着其他技能运用，会有种让人觉得自己在玩动作游戏的错觉。

《宗教审判》主线长度为 80 小时，但玩家需要耗费接近一半时间去赚取开启主线所用的势力值，所以其长度只能算中等。但是任何喜欢角色扮演游戏的玩家都明白，主线不会是这类作品的一切，其他内容同样充满了惊喜，除了常规的支线任务，还有各种收集和隐藏的秘密，甚至是挑战高阶巨龙，游戏中共有 529 项典籍条目，涉及到游戏中方方面面的背景内容，能够让喜欢研究背景的玩家获得巨大的满足。

毫无疑问，《龙之世纪 宗教审判》是 2014 年最雄伟而又最有野心的作品之一，所以它能够被赋予最高的荣耀，自然也是实至名归。已经踏入 2015 年的玩家们，如果还没有尝试过这款杰作，那就要赶紧去补一补啦！［文：稀饭］

2014 TV GAME 十佳游戏

泰坦天降

Titanfall

XOne/X360

Respawn：让传奇重生

《使命召唤 现代战争》初代和第二代的成功，奠定了系列两千万级销量的基础，也让其开发商 Infinity Ward 站在业界顶点。但随后一场突如其来的官司让 IW 的创始人和骨干出走，成立了 Respawn。经过多年的蛰伏，Respawn 的第一部作品《泰坦天降》终于在 2014 年初和玩家见面。

很多 FPS 玩家在第一眼看到《泰坦天降》时，都觉得它很像《使命召唤》。事实上也的确如此，但是《泰坦天降》通过 3 个与众不同的设计，使其成为了《使命召唤》式 FPS 的终极进化版。

首先是跑酷要素的加入，玩家控制的角色可以作出二段跳、壁走等特技动作，从而允许设计者为游戏加入更复杂的地形要素。这使得游戏节奏大大加快，同时也让地图的平衡性得到大幅提升。

其次是在战场上加入了 NPC，这些 NPC 虽然实力弱小，但依然可以对玩家造成威胁，甚至改变战局。这就杜绝了多人联机 FPS 中为玩家诟病的蹲点（CAMPER）玩法。

而第三点也是最重要的一点，当然是泰坦的加入。泰坦的出现极大地改变了游戏的玩法，围绕它展开的攻防战是游戏的核心要素。泰坦随时间投放的设定既给了新手过瘾的机会，也能给老玩家一定的奖励。至于开机器人本身，也是相当吸引玩家的设定。

尽管从《使命召唤 现代战争2》到《泰坦天降》有 4 年多时间，但 Respawn 的天才设计者们花了大量时间来重建自己的团队以及应付前东家的官司，实际游戏制作时间只有一年多。为此他们不得不砍掉了本地战役模式，很多有趣的点子都是在随后推出的更新中添加的。据 Respawn 表示，全平台总共有 700 万玩家在线体验过了本作，而本作也当之无愧地成为目前 Xbox One 上销量最高的主机独占游戏。如今 Respawn 的第一炮已经打响，和 AB 社的官司也达成了和解，这帮天才释放出 100% 能量后究竟能做出什么样的成绩呢？让我们拭目以待！［文：纱迦］

2014 TV GAME 十佳游戏

日暮城狂欢
Sunset Overdrive

XOne

一场属于怪咖们的华丽末日狂欢

《日暮城狂欢》由曾经开发了“《瑞奇与叮当》系列”以及“《抵抗》系列”的Insomniac Games担纲制作，在游戏的宣传期，制作人曾经表示这是一款承载Insomniac Games到目前为止所有野心以及想法的游戏，而XOne独占作品的身分也让人对本作格外关注，最终作品的素质相信对本作有所了解的人都知道其出色之处。

游戏的观感十分华丽，这种华丽并不是说游戏的画面如何的出色，而是制作组很好地利用了色彩作为突出画面的手段，通过各种斑斓的色彩组合起来的场景格外夺目，而且色彩表现也控制在一个很好的平衡状态中，务求让玩家在第一眼就被深深吸引，不得不说制作组的做法相当讨巧。而游戏画面的一大亮点来自于武器的特效，各种特效的呈现十分给力，无论是爆炸、冻结还是发射激光都很花哨，而敌人被击杀时各种夸张的表现手法也让游戏体验增色不少。最重要的是，无论画面中有多少的怪物同屏显示，游戏的帧数始终保持在一个极其稳定的值，这一点远比画面精细度重要。

游戏的一大特色就是那跑酷式的操作，而通过呈现跑酷动作以及杀敌提升的游戏核心“风格系统”使得两者能够完美结合，而不跑酷就容易被秒杀的设定也迫使玩家适应这种移动方式，在掌握各种移动操作时，游戏的乐趣也会成倍提升。游戏的主线流程厚道，加上各种支线以及大量挑战任务可谓耐玩度十足。游戏中有超过800个的收集要素，但这些收集也非无意义的收集，通过收集可以获得相应的货币在商店中购买强化道具，而且这些收集的取得比较考验玩家的操作，因此收集的过程也并不无聊，加上所有收集要素都可以通过购买藏宝图来寻找，因此不过是按图索骥的工夫罢了。而游戏的网战“混沌小队”可以说是热闹非凡，网战最多支持8名玩家，各位玩家需要合作完成任务并抵御最后的防守战，只有通力合作才能取得胜利。

虽然本作是一款欧美作品，但游戏的种种设定却有早年日式游戏的风格，在“GTA式”沙箱大行其道的今天，有一款如此独特的开放世界游戏实属难得，相信无论是偏好美式游戏或是日式游戏的玩家在本作中都能找到自己喜欢的亮点。总而言之，作为XOne独占作品，本作的素质已经超额完成了任务，这也让本作成为今年XOne主机上不得不玩的重头作品！［文：伽蓝］

2014 TV GAME 十佳游戏

黑暗之魂 II
Dark Souls II

PS3/PS4/XOne/X360

暗魂不朽 作死不息

作为From Software旗下“魂系列”作品的第三作，虽然该系列一向晦涩阴暗的整体氛围和超核心向的游戏难度令不少玩家退避三舍，但本次能够荣获年度十佳游戏大赏，正说明了这款集系列大成之作确实拥有过硬的的素质。

说实话，该系列的游戏画面在同世代的作品中算不上出众，就算是到了《黑暗之魂 II》的画面水平进步也并不明显，这一点可能也是很多对画面有要求的玩家刚一开始就选择放弃的原因，但一款游戏的画面始终是服务于游戏本身的。对于这个系列来说两者契合度十分高，昏暗的场景配合受限的视野可让玩家充分体验到来自未知的恐惧，场景中的细节虽称不上丰富，但只要玩家细心观察仍旧能够察觉出潜伏的危险，玩笑一点来说，就连被玩家们诟病许久的帧数问题，也可以看作是来自“魂世界”对于玩家的阻碍罢了。可也正是因为来自画面和体验上的双重压力，当玩家看到篝火或是来到如蜜这样的场景时才会感受到什么叫如释重负。而且本作不论是场景还是敌人的设定都极具特色，真正做到只要一提起名字与之对应的形象就立马浮现在脑海中，包括一线天森林、巨火塔、熔铁恶魔等等，想必只要是经历过的玩家就一定会印象深刻。

这个系列的人气也并非只是一时的口耳相传，游戏中的众多要素贯穿于新老作品之间，光是有关剧情的解读更是从系列之初就一直是玩家们关心探讨的热题，作品本身对于生死轮回概念的引用，各式各样的人物不断上演着悲剧的一生，还有那个充斥着恶魔与古龙的混沌世界，都不断吸引着热衷于作死的壮士们前仆后继。说到难度，就真可谓闻者变色，毫不妥协了！真正从精神和技术双方面考验着玩家的爱，只要你曾经不依靠邪道规规矩矩地打通过该系列的任意一作，哪怕就算之后放弃挑战系列新作，也可以骄傲地说一句“爱过！”

在2015年之际《黑暗之魂 II》的次世代版也如约而至，与系列一脉相承的全新作品《血源诅咒》也即将到来，相信不论外在和标题如何变化，系列一贯的“内在之魂”永远是吸引玩家的最大因素。［文：梦叶］

2014 TV GAME 十佳游戏

邪恶深处
The Evil Within

PS3/PS4/XOne/X360

恐怖原点 邪恶深处

在游戏业界，三上真司这个名字几乎可以与恐怖类游戏划上等号。由这位恐怖游戏之王亲手打造的《邪恶深处》，更是从公布之初就受到了媒体与玩家们的密切关注。本作的口号是“回归恐怖类游戏的根源”，而游戏本身的最终素质确实也兑现了这一承诺。

只要是经历过“老生化系列”的玩家，一定都能从本作中察觉到非常明显的三上风格，按照他本人在采访中的说法：自己负责的游戏中，或多或少都会掺杂着一些个人的喜好，这是无法回避的。但这并非是一意孤行的结果，适当地在作品中融入独具匠心的个人特色，正是他所坚持的游戏理念。而这种具有鲜明风格的作品，对于老玩家来说是喜闻乐见的，既能收获曾经的感动又能体验全新的要素。但对于初次接触到的玩家来说，游戏本身的素质才是关键。从笔者本人以及玩过本作的玩家得出的反馈来看，除了值得吐槽的“渣画质”外，“好玩”中的敌人不论是杂兵还是BOSS，不仅外形恶心，行动起来也是极具压迫力，就算不是在高难度下也能让玩家手忙脚乱。游戏的场景不仅会产生出乎意料的变化，其中存在着的诸多互动元素，也并非形同虚设，而是真正能在关键时刻救玩家于危难的决定性因素。就算是威胁到玩家的陷阱，只要用法得当一样能反过来成为解决敌人的利器，这样的设定不仅能让游戏的玩法更加多样化，也使得整个场景具有了一定的可探索价值。高难度下除了考验玩家的操作以外，更考验了玩家对游戏的熟悉程度，合理的零件与技能分配同样至关重要，这样的体验想必又会让很多老玩家感叹“嗯！就是这种感觉！”而当玩家通过种种艰难的考验后，获得的也不止是仅仅具有象征意义的奖杯或成就，而是实实在在可以改变整个游戏玩法的强力道具或者隐藏武器，这在当下已经非常难得了。

硬要说的话，本作在剧情方面的刻画稍显不足，角色人物的性格缺乏特点，没有给玩家留下更深的印象，希望三上真司今后的作品中能有比本作更加出彩的演出。[文：梦叶]

2014 TV GAME 十佳游戏

中土 摩多之影
Middle-earth Shadow of Mordor

PS4/XOne/PS3/X360

中土世界的全新演绎

在2014年9月30日以前，每当谈到从电影或者小说等其他版权作品改编的游戏佳作，我想几乎所有人首先想到的便是华纳游戏发行的《蝙蝠侠》系列”。而于今年9月30日发售的《中土 摩多之影》却让很多人找到了新的答案，这款游戏的优秀素质可以说超越了以前任何一款取材自中土世界的游戏，也使其成为了2014年度游戏界最令人意想不到的一匹黑马。

《中土 摩多之影》虽然以中土世界为舞台，但剧情并未照搬如《指环王》或者《霍比特人》等托尔金笔下脍炙人口的作品，而是采用了原创的主角以及一条原创的故事线。要说《中土 摩多之影》在剧情设计上的精妙之处，那便是以小人物来引起大故事。游戏借助平凡的刚铎游侠塔里昂的视点，以其复仇之旅为主线，巧妙安排他与魔戒的缔造者凯勒布理鹏相遇。而在故事的进行过程中，玩家会发现整条故事线的背后，隐藏着的竟然是魔戒的制造秘史。除了独特的叙事手法，游戏也借助故事中出现的一个个性格与特点鲜明的小人物，巧妙地展现了中土世界的风土人情，让玩家们不由自主地投身于游戏之中无法自拔。

如果你仅仅看过游戏的预告片或者介绍，也许会产生这样的疑问，控制一名普通游侠不停杀兽人的游戏好玩在哪里？那么我可以这样告诉你，在《中土 摩多之影》的世界中，主角塔里昂与游戏中最普遍的敌人——兽人之间的互动便是游戏最大的乐趣所在。游戏中的兽人军团有着一个独特的体系，兽人之间会发生各种各样的事件，这些事件会影响到兽人军团的构成以及个别兽人的强弱变化，而更重要的是，玩家可以控制主角塔里昂对各种各样的事件进行干预，以此来影响兽人军团的实力，甚至还可以控制兽人为主角而战，想要阻止一支兽人军队也并不是梦。

除了上述的创新系统，游戏在战斗与潜行等部分的系统上借鉴了如《蝙蝠侠》、《刺客信条》等知名大作系列，虽然表面上看来缺乏创意，但这些成熟系统的引入，却在一定程度上保证了玩家能够获得较为稳定的游戏体验。总而言之，我想只要是亲身体验过《中土 摩多之影》的朋友，就一定可以在其中获得十足的乐趣。[文：乙太]

2014 TV GAME 十佳游戏

猎天使魔女 2

Bayonetta2

Wii U

自始至终高潮迭起

“这是开头还是结局？”《猎天使魔女 2》从开场动画过渡到教学战斗，再到序章的 BOSS 战，强烈的剧终气息向我袭来，让我忍不住发出这样的疑问。然而我指的并不是故事剧情上的剧终，而是因为一款游戏能够在序幕展开如此大规模、大魄力的演出并不常见。这似乎会让玩家的兴致提得太高，《猎天使魔女 2》能在接下来的几十小时里面带给我同样的，或者是更强烈的兴奋感和爽快感吗——即便对于像我这样的动作游戏菜鸟？

答案是肯定的。

无论是灵峰山脚下的小镇，还是天魔大战的战场，以穿越时空为线索的本作带领我们走进了形形色色的奇幻空间。不仅是全新面貌示人的角色群，从这些场景中我们也能看出本作有着更加多元化的色彩运用，在第一印象上《猎天使魔女 2》就足以俘获任何一个玩家的心。

第一眼的兴奋感还在延续，而我逐渐发现游戏的易上手程度在动作游戏之中可以说是鲜有的。抛开不太常用的触控操作，本作为新手提供了低难度，较低的门槛让动作游戏变得平易近人，只要感兴趣，绝佳的演出和流程节奏就会将你吸引，而且游戏会让你毫无障碍地玩到底。

相比一代，本作对 QTE 的设置有了更多讲究，在降低难度和频率的基础上，只在关键之处利用 QTE 制造适当的紧张度。而新加入的“暗影巅峰”系统，则是将上级向的连续技快感带给了新手级的玩家。当主角贝优妮塔释放积蓄的魔力时，就能召唤魔兽和魔人，这是在前作中需要达成终极连招才能使用的强力攻击。如果说动作游戏凭借高难度吸引了追求挑战性的高水平玩家，那么《猎天使魔女 2》这次对核心动作元素的改动，就是主动放低身段，迎合轻度玩家对爽快感的追求。同时，各种关卡中又不失苛刻的评价挑战。受众面本应狭窄的本作，凭借着巧妙的调整，使得人人都能轻松享受，不得不说是值得赞赏和推崇的尝试。

作为如今越来越罕见的硬派动作游戏，《猎天使魔女 2》可以说是千呼万唤始出来。原创游戏的第一款续作往往对一个系列至关重要，身为续作，这款游戏丝毫不辱前作的英名，成功地把水准线拔高。如果你对动作游戏情有独钟，又或者只是想单纯地体验一把疯狂至极的爽快感，那么 2014 年度十佳游戏之一的《猎天使魔女 2》就是你的不二之选。[文：初心者]

2014 TV GAME 十佳游戏

任天堂全明星大乱斗 for Wii U

Super Smash Bros. for Nintendo Wii U

Wii U

大乱斗的完全体

即便有 3DS 版率先露面，《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》的厚道程度也绝对不会令人有丝毫的失望。四十多名可操作角色、成倍加入的名作曲家操刀的 BGM、Wii U 版独占的大型场景、各种独占模式，都让本作成为了名副其实的完全版。

极为简单易懂的操作和游戏规则使得“《任天堂全明星大乱斗》系列”成为容易上手的典范，而在易上手的背后却有着不少技巧性的操作方法和策略性的战术，任何人都能够在累积对战的过程中逐步体会到游戏的妙处。更重要的是，长时间打磨的众多细节和小心思会让每个玩家都找到简单的快乐。而在这次的作品中还增加了摄影涂鸦模式，鼓励玩家创作和分享。

《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》将出现的各种作品的角色和物品做成手办，供玩家收集，此外还有极为怀旧的经典原作试玩。加上犹如穿越时空一样的年代关卡，本作为参战角色设计的要素会让粉丝感到由衷的欣喜。重温经典、演绎新意，而这也是时隔多年，当任天堂宣布洛克人等“新”老角色登场时老外们狂喜乱舞的原因，以及“大乱斗”的价值所在。

《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》的游戏模式均以“随时来一局”的思路来设计，随时游玩、随时放下，却充满了竞技的吸引力，让人欲罢不能。而在网络联机成为大趋势的今天，本作也依旧为“本地多人游戏”制造了保留节目。8 人同屏大乱斗让本作再次成为乱斗游戏中难以超越的高峰。为了让玩家最大程度地参与这一模式，游戏还加入了非常多的控制器选项，从 3DS 到 GameCube 的手柄应有尽有，任君选择。虽然 8 个人挤在同一个屏幕里难免出现混乱得找不着北的情况，还给玩家们的友情带来极大考验，但是如果要给希望在沙发前一边打闹一边享受游戏的小伙伴们推荐一款佳作的话，恐怕我们在相当长的时间内，都不会找到比《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》更好的替代品。[文：初心者]

2014 TV GAME 十佳游戏

口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石

Pokémon Omega Ruby and Alpha Sapphire

3DS

进化仍在继续

在极高的重制呼声之下，GameFreak紧接着《口袋妖怪X・Y》，投入了《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》的制作。游戏基于第六世代的系统，制作组从“红蓝宝石”原版中寻求灵感，又从前作中吸收经验，将一些未能实现的想法付诸行动，使游戏的基本框架再一次得到了拓展。

具体来说，就是对于3DS下屏的运用。导航系统作为其中最明显的改进，带来了更加流畅和自然的游戏体验。通过导航系统，玩家可以直观地看到游戏中各种要素的刷新状况，比如可以重复挑战的训练师、各地的果树。而该系统最大的意义源于图鉴和野生精灵的结合。“发现”成为了本作游戏系统的关键词之一。在丰缘地区冒险时，随时随地都有可能遇到特别的隐藏精灵，利用下屏的图鉴，玩家终于能够直接观察、查询，甚至是主动搜索野生精灵。对于新老玩家，这种强调“未知”的系统都让冒险的感觉倍增，同时，填充图鉴的过程也前所未有地便利和富有乐趣。

向“便利”和“人性化”靠拢，正是本作值得称道的一点。能够在任意地点降落的“飞空”技能，在后期尽可能提供方便的孵蛋流程等等细节，都在向系列传统说“再见”。毕竟现在的玩家需要的是乐趣，而不是越来越多的重复劳动。相信这些体贴的改良会延续到往后的新作，让玩家回归到最初的冒险、收集、培育的感动中。

怀旧和回归是本作的一大杀手锏，实际上游戏无论是在音乐还是在其他方面的用心也都对得起玩家们的期待，而且比之前作，在过场演出方面有着显著的进步。只不过在某些地方，本作照搬了《口袋妖怪X・Y》的设施和玩法，让人略微感到遗憾。此外本作中继续创造新的MEGA进化，但这条路明显已经给该系列带来了不可避免的问题，也就是新作和前作之间精灵阵容的不对称，此外MEGA进化在对战中过分强势的表现，也让不少玩家对队伍的多样性感到担忧。在新作越出越频繁，同时还有《妖怪手表》乘胜追赶的趋势下，本作之后的“《口袋妖怪》系列”游戏想必也需要有进一步的大动作了吧。［文：初心者］

2014 TV GAME 十佳游戏

怪物猎人 4G

Monster Hunter 4G

3DS

以G为名的集大成之作

推出“G”级资料片已经是“《怪物猎人》系列”的老传统了，虽然只是一个简单的字母，但其中却蕴含着作品的进化、玩家的期待以及不断挑战的精神，可以说正篇不过只是开胃的前菜，G级资料片才是实实在在的正餐，才能够体现出作品的真实水平。而有着诸多革新系统、武器数量达到系列之最的《怪物猎人4G》正是系列的一个新的高峰。游戏发售后的周销量超过了140万套，

依然交出了一份非常漂亮的成绩单。各方面的进化也让本作无愧于2014年度的十佳游戏之一。

新怪物、新武器、新装备……各种新要素满载历来都是G级资料片最大的卖点，Capcom在本作中为玩家带来了千刃龙和巨戟龙这样特色十足的新怪物，全新的裂伤状态等也令人倍感新鲜，而盾蟹、霞龙这些老对手的回归更是唤起了不少老猎人们的美好回忆，未曾接触过系列前作的新玩家亦能得到新鲜感。武器方面则依然维持了《怪物猎人4》中的11个种类，虽然并未引入网络版中颇受好评的一些新武器，不过全部的武器在操作和动作上都做出了改良，尤其是蓄能斧，不仅动作数量有所增加，连段上亦有大幅强化，让这款《怪物猎人4》中引入的新武器更具特色，战斗思路上也更加明确。

乘骑系统是《怪物猎人4》的一大创新，配合这一系统而引入的高低差地形以及新武器“操虫棍”开拓了一个全新的战斗思路，让狩猎过程变得更加立体，也更有爽快感。这一创新在本作中得到了进一步的加强，乘骑攻击，或者说操虫棍的存在感再次得到了提升。由于本作中的G级怪物们相比之前的作品，不仅进攻欲望更强，各种风骚又快速的招式衔接足以让大多数猎人们苦不堪言，如果队伍中有使用操虫棍的猎人，那么狩猎将会轻松很多。

曾几何时，《怪物猎人》让联机这一要素变得流行起来，让众多玩家们充分享受到了并肩作战所带来的乐趣。如今《怪物猎人4G》在坚守特色的同时，也为这个经典的系列带来了诸多变革，或许它仍称不上真正意义上的蜕变，不过毫无疑问，这将会是一个转折点，也让我们对今后的续作有了更多的期待。［文：哪尼］

年度PS4游戏

无名英雄 再来者

inFAMOUS Second Son

作为PS4早期的护航之作，《无名英雄 再来者》担负着非常重要的使命。从游戏的实际体验来看，其可玩性只能说是中规中矩。不过强大的贴图以及绚丽的光影效果，充分展示出了次世代主机性能的强大。本作和大多数的沙箱类游戏不同，地图移动多以超能力前进为主。虽然不能驾驶车辆等载具，但高速奔跑时依然爽快度十足。游戏对PS4手柄的支持非常到位，除了经常需要用到触摸板来进行环境互动外，扬声器功能也会频繁地利用到。吸收能量物质时会从手柄中发出特殊音效，甚至当戴尼辛接到电话时的铃声都可以由手柄发出，顿时让游戏高大上了不少。本作继承了系列大受好评的善恶选择系统，能够选择善恶不同的路线也是游戏的一大特色。同时也在很多方面体现出不同选择对戴尼辛造成的影响，不仅会改变剧情的细节描绘，更多情况下玩家的善恶抉择直接关乎到相应技能的习得。主线中能够获得的四种超能力分别是：利用爆炸攻击将敌人玩弄于鼓掌的“烟气”，犹如紫色闪电般划过夜空的霓虹“氖气”，能够召唤强力武器在天使与恶魔间辗转的“映像”和将力量与防御融于一体的钢筋铁骨的铠甲“混凝土”。惊艳的游戏画面配合各具特色的超能力，评选为年度最佳PS4游戏当之无愧。[文：乐小游]

年度XOne游戏

日暮城狂欢

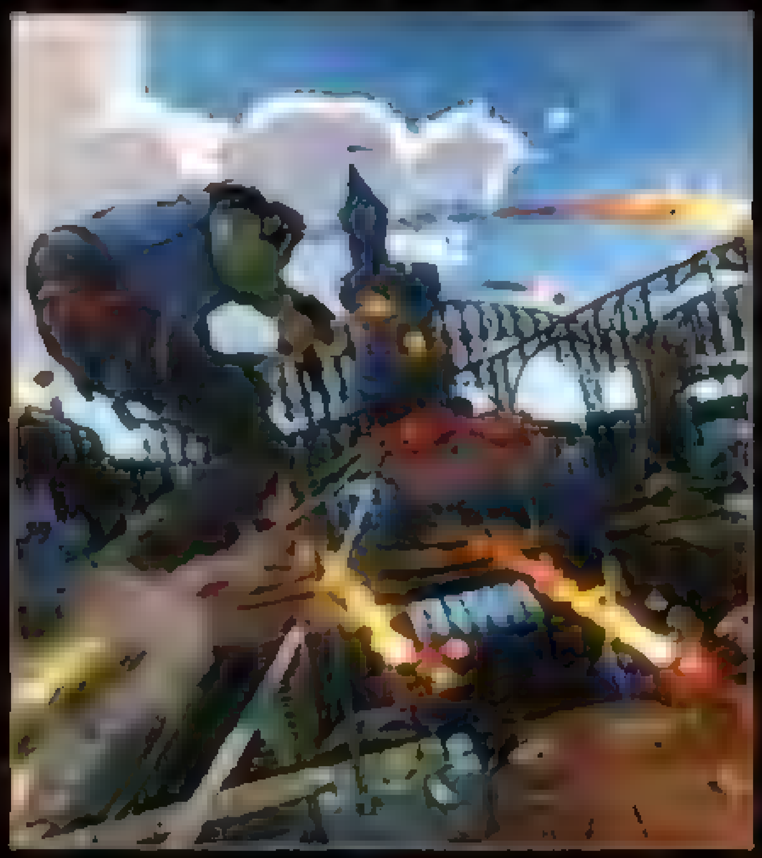
Sunset Overdrive

2014年中，XOne平台上诞生了数个独占游戏，其中包括不少之前曾经在X360平台上大放异彩的系列所推出的新作，不过要数今年最为优秀的XOne平台作品，却是来自于Insomniac Games的《日暮城狂欢》。

作为PlayStation系平台曾经的得力猛将，Insomniac Games拥有丰富的开发经验和强大的创意，而在转投更为开放的跨平台市场后，他们推出了在商业层面上不太成功的《危险元素》，虽然遭遇了一次滑铁卢，不过在获得了微软的支持后，他们却利用原本在《危险元素》开发初期确立的鲜艳色彩画面风格，配以自身一贯张狂的武器设定和欢乐无穷的游戏元素，打造出了一个强大的沙箱作品，那就是《日暮城狂欢》。

这是一个融合了多种元素的游戏，沙箱是它的基本形式，射击则是接地气的流行元素，创新的高速移动手段和幽默感十足的人物以及剧情为其增添了亮点和吸引力，而颜色极度鲜艳美丽的画面，则完成了对这款作品的最终包装，它是如此的魅力四射乐趣十足，令人欲罢不能。

这款作品充分展现了次世代平台的实力，它拥有大量的同屏敌人，却有着极度稳定的帧数和流畅的操作手感，加上联网模式能够最多八人同乐，完美结合Xbox LIVE的优秀网络服务，本年度最佳Xbox One游戏，非其莫属。[文：猫饭]



年度PS3游戏

如龙 维新

如龙 维新

作为系列第二部以历史题材为背景的作品，《如龙 维新》的角色阵容比当年的《如龙 见参》要豪华不少，从《如龙3》至《如龙5》的新角色们也纷纷在游戏里亮相，所以本作在某种意义上也算是一部面向“《如龙》系列”粉丝的作品。本作的剧情讲述的是坂本龙马为了寻找杀死自己养父吉田东洋的凶手而独自一人前往京都寻找线索的故事，四处收集情报之后所有线索都指向了新选组的干部，为了找出真相，坂本龙马化名为斋藤一加入了新选组，开始了撼动近代日本的幕末浪游冒险。与正统作不同的是，本作的可操作角色只有坂本龙马一人，在主线的部分剧情里冲田总司（真岛吾朗）或者桂小五郎（秋山骏）和西乡吉之助（冴岛大河）这些正统作的主要角色就能够暂时成为随行的队友。在战斗系统上本作导入了四种“型”的设定，玩家可以自由切换四种战斗类型，既可以选择系列一贯的格斗，也可以挥刀耍枪开“无双”。在游戏发售之前，SEGA在PSV上配信了一款免费的APP游戏，里面收录了《如龙 维新》的别宅模式、战斗迷宫及部分赌博小游戏，让更多的玩家在游戏发售前能够体会到本作的魅力，出门在外也能享受到《如龙》带来的乐趣。[文：秋沙雨]

年度X360游戏

泰坦天降

Titanfall

如果说《使命召唤4 现代战争》在当年定义了新世代主视角射击类型游戏的新标准，那么《泰坦天降》就赋予了主视角射击游戏玩法的新概念。作为原《使命召唤4 现代战争》核心制作人单飞后的首部作品，《泰坦天降》在玩法的方方面面打破了此前“类《使命召唤》”的框架，为了保证游戏的素质，制作组完全舍弃了单机战役部分，虽然这一点并没有获得大众的一致认同，但从游戏的素质来看这种节约资源潜心磨剑的行为其实颇有远见。《泰坦天降》对于主视角射击游戏的创新有很多，虽然游戏最大只支持6V6（后来更新的特殊模式可以支持8V8），但由于机器人的乱入，使得战场变得热闹非凡，虽然这些机器人并不足以左右战局，但仍然是通往胜利之路必须消除的障碍之一。泰坦载具的加入替代了目前主流的连杀奖励系统，虽然泰坦杀伤力十足，但通过精妙的走位，单兵将泰坦击坠也并非难事。而二段跳、壁走等元素的加入，使得整个战场变得立体起来，很好地缓解了“蹲点”这种让人头疼的网战难题。值得一提的是，X360版在手感上与XOne版基本无异，而游戏通过前后3个游戏DLC以及极其厚道的补丁更新已趋于完美，如果各位想要尝试新世代的主视角射击游戏网战，那么《泰坦天降》是你最好的选择之一。[文：伽蓝]

2014 TV GAME Wii U 大赏

年度Wii U游戏

任天堂全明星大乱斗 for Wii U

Super Smash Bros. for Nintendo Wii U

虽然“《任天堂全明星大乱斗》系列”并未像其他第一方游戏那样频繁推出，但从其第一作出现在玩家们面前开始，系列的每一款作品都拥有着极高的素质，这也使得该系列逐渐成为任天堂粉丝们所必玩的独占神作。虽然《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》发售稍晚于3DS版，但是整体表现出了一流的素质，绝对是今年Wii U平台上表现最出色的游戏。本作依然延续了“《大乱斗》系列”的传统玩法，以及独乐不如众乐的游戏理念，而在此基础上增加的大量新道具及新的场景机关，使得多人游戏的乐趣上升到了新的高度。

游戏的画面可以说是系列史上最出色的，无论是角色还是场景全部都进行了高清化，场景中的各种细节表现也十分到位。最令粉丝们感动的是，本作的参战角色也达到系列之最，除了马里奥、皮卡丘以及萨姆斯等任天堂本家的角色这些经典角色以外，游戏还收录了诸如Game&Watch先生等小众向角色，而诸如索尼克、洛克人等非第一方游戏中的人气角色也陆续登场，如此豪华的角色阵容，是很少有游戏可以比拟的。而与3DS版相比，Wii U版还增加了几个更适合多人同乐的要素。除了支持了8人对战模式，以及与8人模式相对应的超巨大地图外，还增加了一个玩法类似于大富翁的模式，这也让玩家们在对战模式之余有了新的选择。[文：乙太]

2014 TV GAME 3DS 大赏

年度3DS游戏

口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石

Pokémon Omega Ruby and Alpha Sapphire

从1996年发售的初代开始，历代口袋妖怪都给玩家带来了无限的回忆和乐趣。其丰富的养成和对战要素，以及那数量众多且形象各异的口袋妖怪一直吸引着众多玩家。系列最新作也于2014年11月21日发售。作为当年GBA红宝石及蓝宝石版的重制版，本作在原作的基础上增加了前几代中第四世代至第六世代的口袋妖怪，并加入了新人物和新剧情。导航器等新功能的引入也使得玩家的冒险旅程更加得心应手。秘密基地、努力值、遗传、性格等等要素的继承也使得本作保持了系列一向高耐玩度的特点。孵蛋、培养、配搭招数、思考战术然后获得对战胜利，玩家在这过程会花费相当多的时间，但从中获得的成就感也相当巨大，这也是“《口袋妖怪》系列”历久不衰的原因之一。

值得一提的是，本作在“剧情演出”这个系列作品中相对薄弱而且玩家往往会忽略的要素上下了很大的功夫。除了加强过场动画的描写之外，开发商还在游戏的很多细节上加入伏笔或者彩蛋，并且引入了“平行世界”这个概念，也算是对世界观的一次补充吧。[文：乙太]

2014 TV GAME PSV 大赏

年度PSV游戏

暗魂献祭 三角势力

暗魂献祭 Delta

作为索尼“共斗计划”中重要的一环，《暗魂献祭》在推出第一作时就展现出了与众不同的魅力，有别于传统日式游戏的黑暗世界观设定、创新的战斗理念以及精彩的剧情描绘都让人眼前一亮。虽然前作在细节、平衡性方面存在着诸多受人诟病的地方，不过值得欣喜的是，以资料片形式推出的《暗魂献祭 三角势力》，在画面、系统、内容上都有着全方位的巨大进化，其带来的体验绝不亚于一款新作，各方面的精雕细琢让本作散发出了一款共斗大作的气质。

本作的画面表现有了明显的加强，主要体现在光影效果以及贴图质量上，尤其是皮革、金属等材料的质感颇为真实，给人的感受更加柔和舒适。而人物动作和模组的改良也值得赞许，女性角色不再是一副三大五粗的形象，变得纤细娇小了许多。另外本作中的服装种类有了大幅增长，在保留了自身风格的同时，融入了更多主流的审美设计，并且每套服装都有阵营专属配色，清楚区分不同派别的同时，也大大增强了代入感和归属感。战斗系统方面则进行了大刀阔斧的调整，整体的平衡性更加完善，基本不会再出现“一招鲜”的情况，血魔法、枪魔法等新供物以及各种连携魔法的引入让人眼前一亮，配合“心之刻印”、“共鸣刻印”等，不仅让战斗更加多变，也更具可研究性。游戏中新增的魔物们很多都是改编自童话故事，虽说白雪公主、灰姑娘、小红帽等经典的形象在游戏中被设计得重口味十足，但却和原作的设定意外相符，令人不得不佩服设计者的功力。

个性十足的世界观设定和极具颠覆性的剧情走向是《暗魂献祭》最大的亮点，没有华丽的CG过场，仅仅凭借那些记载于书中的文字，当你一页页地翻过，人类欲望的丑恶和残酷的魔法世界便毫无保留地展现在面前，但在这背后却隐隐透着些温情与希望，世间其实并没有绝对的善与恶，救赎与献祭有时也并非对立的存在。这些精髓在《暗魂献祭 三角势力》中亦被保留了下来，格林势力的加入让故事变得更加错综复杂。虽说新增的主线剧情并不多，但免费配信的支线剧情极大地延续了游戏的生命力。[文：哪尼]

2014 TV GAME 多人在线 大赏

年度多人在线

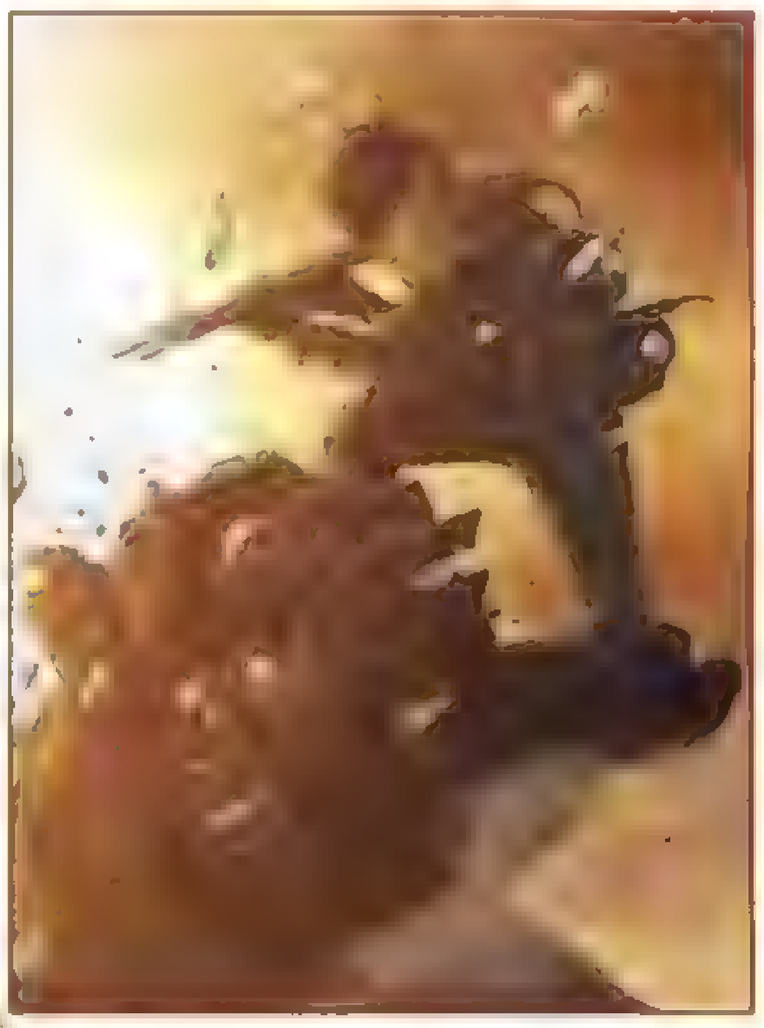
泰坦天降

Titanfall

XOne/X360

2014年的射击游戏在数量上显得有所减少，令人眼前一亮的也并不多，但却有一款作品，能够令其他射击游戏——尤其是主视角射击游戏显得黯然失色，那就是《泰坦天降》。

这款由Respawn Entertainment打造并由EA发行的作品却是Xbox系平台独占，这对作品本身带来了一定的额外优势，因为这是一款完全专注于网战的作品，没有任何单机内容，而独占令其能够安然使用Xbox LIVE的高质量服务器，而不是EA受到诟病的网络服务。



但其更令人难忘的，还是那种由平面转向立体，让玩家能够在建筑之间飞檐走壁甚至是跳跃挪腾的战场设计理念，以及人与泰坦机器人之间的战斗转换。前者进一步加快了战斗的节奏，也让遭遇战更多变，而后者则让战场局势变幻莫测，战斗力远高于普通士兵的泰坦机器人能够瞬间扭转局势，但也会在某些时候被士兵抓住弱点并摧毁。对弈中的种种客观条件都是相对公平的，而能够决定胜负的，还是玩家自己的技术和战斗方式上的创造力。

凭借着这创新而又成熟的对战形式，《泰坦天降》成为了2014年度最受关注且最受好评的多人在线联机作品，加上在推动主视角射击游戏类型发展上功不可没，其登上年度多人在线游戏的宝座，自然是实至名归。［文：稀饭］

2014 TV GAME 年度美术 大赏

年度美术

刺客信条 大革命

Assassin's Creed: Unity

PS4/XOne

虽然饱受种类繁多的BUG争议，但不得不承认“大革命”是有史以来画面最好的《刺客信条》游戏。绝美版的风景描绘令人惊叹，法国经典的建筑也都在强大的美工笔下熠熠生辉。号称人数过万的NPC更是令整座城市活了起来。

独立的AI操控下每个人都在忙碌自己的事情。室内场景细节也毫不含糊，小到楼梯扶手，大到雕梁画柱，光是悠闲地看风景就足以抹杀玩家大量的时间。不过这样精美的场景就像一把双刃剑，带给玩家赏心悦目的同时却具恐受少的可怜的帧数。本作将法国动荡时期的整个巴黎“收入囊中”，并以刺客的视角演绎出了别样的浪漫情怀。本作的副标题以“大革命”为主旨，正有一语双关之意。一半是因为故事发生的背景设定在法国大革命时期，另一半自然是游戏想要通过创新来完成自身的革命。整体的沙箱框架延续了系列一贯的地图式风格，城市也被划分为若干个小版块。除了完成主线记忆同步外，还有无数的支线以及收集要素等待着玩家们探索。游戏引入了不少西方的文化背景，同时增加了以前从未有过的爱情元素。西欧占地面积最大的国度中，正在上演一场提倡自由反对专制，动荡不安却又掺杂温暖人情的“舞台剧”。玩家们要做的就是拿起手柄，用自己的方式书写属于刺客们的信条。［文：乐小游］

2014 TV GAME 加强版 大赏

年度加强版

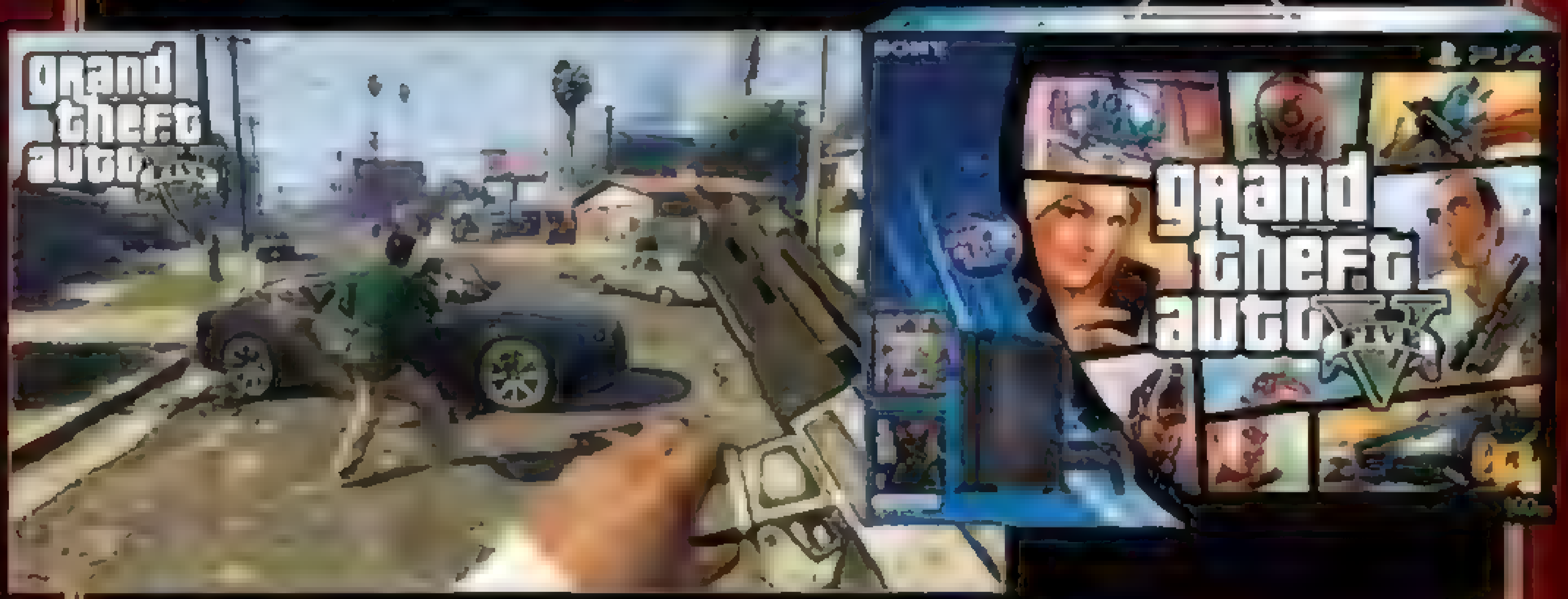
横行霸道V

Grand Theft Auto V

PS4/XOne

《横行霸道V》作为本世代最佳游戏，推出次世代版在很多玩家的意料之中，但很少人能够想到，次世代版除了理所当然地在画面上大幅加强之外，竟然追加了如此多的新内容。次世代版增加了新的野生动物、新的武器、新的载具、新的事件。此外游戏追加了包括原创曲目在内的100首以上的新曲，以及全新的电台节目。而大受欢迎的在线模式《GTA ONLINE》在本世代版中只能实现最大16人的死斗，而在次世代版中能实现最大30人的对决。而最大的卖点，当属次世代版独有的第一人称模式，玩家可以用不一样的视角来重新体验一把。开发者表示，为此他们在游戏中加入数千段重新制作的动画，工程量巨大。

值得一提的是，次世代版还可以继承本世代版的玩家数据，而且允许跨平台继承。而《横行霸道V》的游戏体验并未到此结束，除了1月份会推出PC版外，所有平台的版本仍将不断提供全新的游戏内容，此前传闻已久的在线大劫案DLC也即将和玩家见面。［文：纱翘］



2014 TV GAME 下载游戏 大赏

年度下载游戏

勇敢的心 世界大战

Valiant Hearts: The Great War

PS4/PS3/XOne/X360

很久没有玩到像《勇敢的心 世界大战》这样优秀的解谜类游戏了，游戏的画面呈现出一种厚重的沧桑感，这使得实际的游戏画面宛如跃于眼前的战争故事，游戏以2D横版卷轴的形式呈现，各种人物的动作以及表情的刻画都十分细腻，特别是关卡对战争氛围的营造相当到位，不少的场景都取材自诸如凡尔登战役等真实的一战战场，让玩家有种亲临第一次世界大战的错觉。游戏的音乐是一大亮点，无论是治愈身心的优美曲调还是激情澎湃的激昂旋律都穿插在游戏之中。游戏的系统相当友好，无论是任何玩家群都能轻松上手，谜题的设计虽然不难，但也需要玩家稍作思考，而这个思考的过程无疑是最具乐趣的游戏体验，制作组还很贴心地为游戏增加了解谜提示，具体为每到达一个谜题时，解谜提示就会开始倒计时，如果在时间内玩家还没有解开谜题，那么就可以使用提示来协助攻关，不过这个提示系统并非一步到位的完全解谜，而是对谜题的逐步引导，因此玩家也不用担心因为提示而完全丧失乐趣。本作的剧情处处凸显出战争对人类带来的伤害，玩家在游戏过程中能感受到和平年代的珍贵所在。［文：伽蓝］

年度体验版

P.T.

PS4

或许你不曾想过，一款游戏怎么为另一款游戏做宣传；或许你也不曾想过，一款宣传用的概念作品，是如何玩出花样并引发强烈反响的，而小岛秀夫正是用这款供玩家免费试玩的《PT》，颠覆了众人的想象，即便是“《寂静岭》系列”的老玩家，大概也很难料到新作的概念演示会是以这样一种形式进行体现

《PT》其实很简单，游戏的场景与流程只是在同一个房间中的走道上不断循环，然而FOX引擎强大的画面表现以及细致入微的音效，带来了身临其境的真实感，在第一人称视角下，挥之不去的压抑感和各种突如其来的变化都令人神经紧绷，恐怖感不言而喻 短短的游戏流程中包含了解谜、收集等元素，玩家甚至还能从照片、录音等蛛丝马迹中推断出游戏的剧情，麻雀虽小但五脏俱全。游戏中更是充斥着不少制作方的恶趣味，比如每次打开游戏5分钟内必定会被吓人的鬼魂袭击，以及要在带耳机的情况下才更容易达成通关条件等等

虽然严格意义上来说，《P.T.》并非是《寂静岭》新作的体验版，然而其所带来的感受无遗更为震撼，也不禁让很多玩家更加期待正式作品的到来 ［文：哪尼］

年度跨界

植物大战僵尸 花园战争

Plants vs Zombies Garden Warfare　PS3/PS4/X360/XOne

当《植物大战僵尸》以策略塔防类的玩法风靡全球时，谁又曾料到这款作品会与射击类的游戏扯上关系呢？从坚守阵地指点江山，到亲自上场冲锋陷阵，从精美的2D形象到全3D建模的角色，如此转变巨大的跨界玩法实在令人颇感意外。当然，其中的关系倒也并非无迹可寻。在原作中，豌豆射手作为前期主力输出的角色，不仅性能优异，其鼓起双颊吐出豌豆时的可爱形象更是萌倒了一众玩家。如果以它为出发点进行思考，那么推出一款射击类的衍生作品，倒也不难理解了。

想要跨界其实并不难，最重要的是如何出人意料，又不失原作精髓。难得的是，《植物大战僵尸 花园战争》虽然是一款第三人称的射击游戏，但并非只是单纯的突突突，尤其是在植物阵营方面，抛开豌豆射手不说，向日葵与食人花都很好地还原了原作中的特色，前者更多地作为辅助型角色，后者一口把敌人吞掉的莫名爽快感，在玩家亲自操作下更加过瘾。这也使得游戏中的战略性与玩家间的配合，在很大程度上会比自身的操作更为重要，与原作的理念相当吻合，这样的设定让这款跨界作品在创新与坚持之间，寻得了一个巧妙的平衡点。［文：晖尼］

年度厂商

Telltale Games

往年我们如果提到年度厂商，往往总是一些闻名业界的大厂。毕竟纵观游戏界，能够做出一番大成就的还是这些资金雄厚、作品规模惊人的开发商。不过随着移动端游戏的崛起和独立游戏逐渐走上台面，这一情况开始变得不同寻常，大厂们自然继续在充当弄潮儿，然而小型工作室和规模不及大型发行商的中型厂商也找到了自己的出路和舞台，这一领域的先锋之一，自然是陈星汉和他的《行》。不过艺术气息浓厚的作品终归是可遇不可求，不然《最后的守护者》也不至于到了PS3最末期还没能和玩家见面。所以在2012年，当我们看到只能算是中小成本制作的《行尸走肉》力压各种3A级大作，被不少媒体评为年度佳作时，就已经知道有一家新厂商找到了他们的突破点。那家厂商就是Telltale Games。

经过2013年对《行尸走肉》品牌的公布和《成人童话 凡尘之狼》这个新品牌的开拓，2014年该公司可谓是春风得意，不但传出各种与著名游戏或影视作品系列合作的好消息，甚至做起了领域内的合作。改编自“《边境之地》系列”的《边境之地传说》优秀地融合了原作的背景和AVG的表现方式，获得了不错的评价。而更强大的是，在2014年年末，竟然传出了Telltale Games要为全球用户达到1亿的《我的世界》打造分支作品《我的世界 故事模式》的消息，说不定它会借此在2015年实现再一次的腾飞，我们对此充满了期待。［文：稍饭］

年度制作人

三上真司

MIKAMI SHINJI

2014年是恐怖类游戏爆发的一年 而提到恐怖游戏自然不能不提这位掀起了丧尸题材热潮，创造了一个划时代的恐怖游戏系列——“《生化危机》系列”的生父三上真司 自从2005年离开了老东家Capcom之后至今已经9年过去了，《生化危机》早已由他人接手，三上也几经波折创立了自己的工作室。虽然这期间也创作了《VANQUISH》、《暗影诅咒》等优秀作品，但是，真正回馈了玩家对他期待的，是去年推出的，被誉为继承了当年《生化危机4》最初理念的作品——《邪恶深处》

三上今接受本刊采访的时候，他依然是以经典的鸭舌帽形象示人，只不过帽子下脸庞也已经显得苍老了不少，这几年内他付出了多少心血我们难以想象，但当我们问到他——你觉得生存恐怖游戏的未来怎样？他的回答是，自己并没有特意地为了迎合大众口味而制作自己的作品，只为制作自己想制作的，能让自己满意的作品 诚然，《邪恶深处》或许不是所有玩家都能接受的作品，游戏过程带给玩家的体验称不上爽快，甚至可以用揪心来形容 但也正因为三上这种坚持自己理念的制作风格，才能让这款恐怖游戏在真正意义上称得上恐怖游戏，才造就了这部可以称得上艺术的作品 ［文：宇宙人］

2014 TV GAME 年度厚道 大赏

年度厚道

光环 士官长合集

Halo: The Master Chief Collection

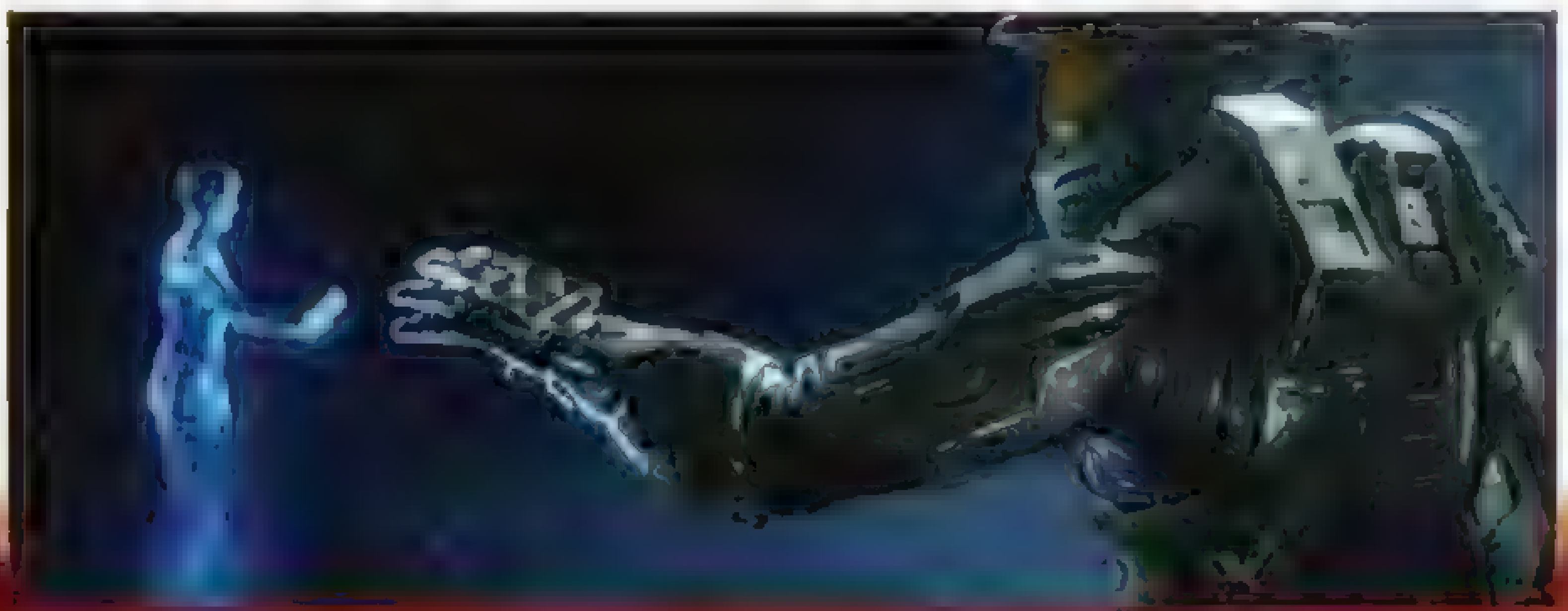
XOne

早在2012年就已经有《光环2》重制的传闻，最终《光环2》重制版于2014年正式公布，不过令万千士官长粉丝喜出望外的是，他们等来的是一个包括了系列4部正传的超级合集！

尽管这4部作品中只有2代是完全重制的，但其他三部依然对画面进行了HD处理，和原版相比有明显提高。完全重制的2代是彻头彻尾的重新制作，和数年前的初代重制版一样，这次的2代也支持"一键回到解放前"功能，玩家只要按下VIEW键，画面就会瞬间在重制版和原版之间切换。而且不光是游戏画面，就连过场动画也可以切换，开发者的诚意令人感动。

需要着重指出的是，《光环 士官长合集》并非只是将4部作品简单地整合在一起而已。这4部作品被有机地整合到一个统一的菜单中，玩家可以随时在不同作品的游戏内容中切换。多人在线部分也是集历代之大成，收录了历代几乎所有的地图，并对部分地图完全重制，使得地图数量超过100张，实在是相当夸张的数据。

微软还针对本作特别推出了免费APP：光环频道。玩家可以在里面观看动画、欣赏音乐、了解故事背景，甚至还有问答环节。而如此庞大的内容依然只卖一份普通游戏的价钱，单用厚道一词已经无法表达这份超值了。［文：纱迦］



2014 TV GAME 万万没想到 大赏

年度万万没想到

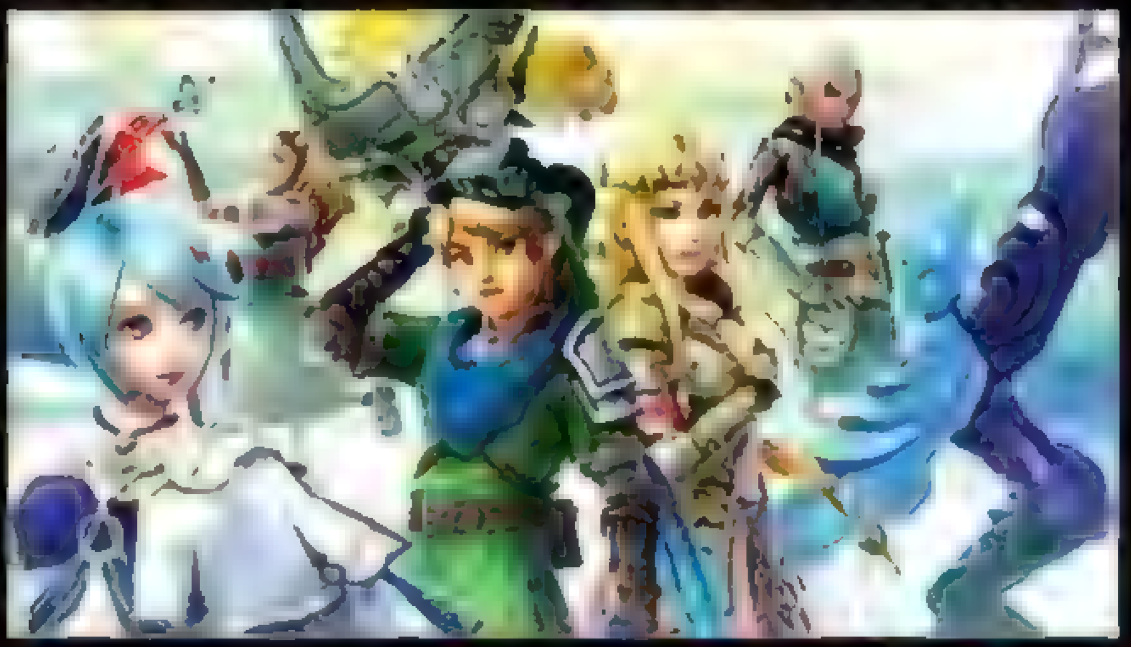
塞尔达无双

ゼルダ无双

Wii U

Koei Tecmo每年都会出大量的《无双》，从《真·三国无双》到《战国无双》再到三国与战国混杂的《无双大蛇》应有尽有，后来感觉自家的《无双》出太多了有些不过瘾，就拉上BNGI一起合作，推出了《北斗无双》、《高达无双》、《海贼无双》等系列，玩家们都开始戏称Koei Tecmo已经进入了"万物皆可《无双》"的境界，不过在《塞尔达无双》公布的时候，玩家们还是纷纷表示感到了震惊。

在此之前Koei Tecmo虽然有推出过《战国无双》与《真·三国无双》以外的《无双》，但这只是第三方厂商之间进行的合作，而《塞尔达无双》的性质就不一样了，这是Koei Tecmo首次与第一方厂商进行的合作。Koei Tecmo很重视这次合作，在《塞尔达无双》里下了不少工夫，无论是用初代《塞尔达传说》大地图为蓝本制作的"挑战模式"还是融入了系列诸多小趣能的"故事模式"都十分用心，本作在战斗系统上也运用到了Koei Tecmo自家的经验，每个角色的操作都有着各自的特色，在Koei Tecmo的诸多《无双》之中，本作的系统可以说是相当出色的。在2014年，Koei Tecmo这次和任天堂"出其不意"的合作收到了不少意想不到的效果，不知道在2015年他们又将给玩家们带来怎样的惊喜。［文：秋沙雨］



2014 TV GAME 小清新 大赏

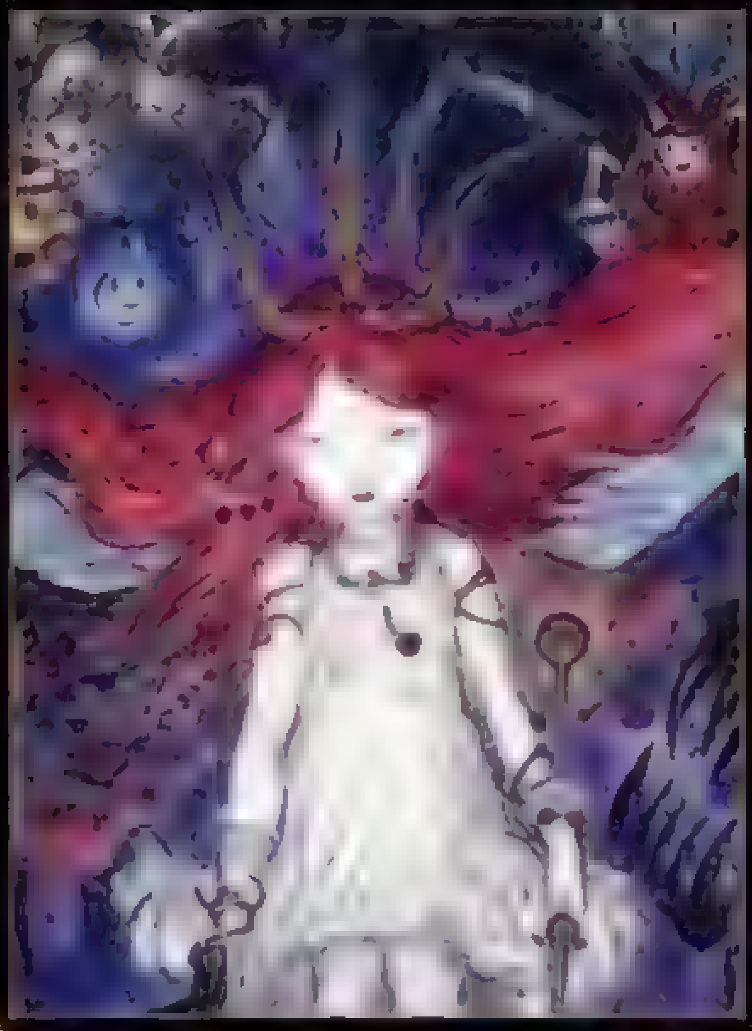
年度小清新

光之子

Child of Light

PS4/PS3/XOne/X360/Wii U/PSV

《光之子》可以说是除了那些3A级大作之外，育碧在今年带给玩家们最惊艳的游戏作品之一。本作最能够吸引玩家的地方，除了出色的剧本以及成熟的游戏系统，以及复古的游戏形式外，那便是清新而又独特的游戏风格了。游戏的舞台设置在充满着魔法之力的奇幻世界雷姆利亚，而归功于育碧曾经运用于开发《雷曼 起源》的独特引擎UbiArt，以及旗下才华横溢的美工们，《光之子》将一个原本只存在于童话之中的世界，以清新绚丽的水彩风格呈现在玩家们面前。游戏的每一个场景都经过精雕细琢，细节丰富的景物在光影效果的配合下产生出无与伦比的美感，在所有体验过《光之子》的玩家心中留下深刻的印象。



除了令人赞不绝口的场景，《光之子》的剧情也同样选择了小清新路线。游戏讲述了一位奥地利公爵的女儿欧若拉，一觉醒来后发现自己来到了神秘的世界雷姆利亚，她在这里遇到了神秘的萤火虫，并在萤火虫的指引下开始冒险之旅。童话般的叙事方式、各种独特有趣的角色以及穿插于故事中的各种寓言，都可以让玩家仿佛回到童年，找回只属于孩提时代的最纯真的快乐。如果你已经厌倦了各类紧张刺激的车枪球游戏，便可以尝试一下风格清新的《光之子》，一定会让你赞叹不已。［文：乙太］

2014 TV GAME 年度恶搞 大赏

年度恶搞

超究丧尸围城3街机混音加强版EX+α

Super Ultra Dead Rising 3 Arcade Remix Hyper Edition EX Plus Alpha

XOne

2014年微软E3展前发布会上的最大笑点，当属Capcom公布的《丧尸围城3》最新DLC，这个长得可怕的名字来自于"《街头霸王》系列"的各种加强版。最早是网友的恶搞，Capcom很有自嘲精神地直接拿来用了，结果在发布会上一经公布，果然笑爆了全球观看直播的玩家。不过这个DLC本身的内容倒是十分精彩，它完全改变了《丧尸围城3》的玩法，就连画面也变成了卡通渲染风格。游戏中收录了20套来自于Capcom经典游戏的服装，等于是有20个不同的角色，还支持4人联机，打起来欢乐无比，绝对物有所值。

不过这个DLC的设计者显然低估了自家同僚的真正实力。就在2014年12月的Capcom杯后，已经推出6年的《街头霸王Ⅳ》又通过更新追加了OMEGA版，幸好这次更新是免费的。［文：纱迦］

年度回归
格斗游戏
Fighting Games

纵观笔者的整个童年时代的游戏历程，最重要的组成部分当属街机房里的格斗对战机台。一直以来，我都认为与人斗其乐无穷是游戏的真理，而格斗游戏就是贯彻这种理念的高度总结。然而随着时间的推移，政策的改变，厂商的没落，玩家的流失，种种因素使得格斗游戏在国内成为小众娱乐方式而一度沉寂。2007 年《街头霸王Ⅳ》的横空出世，玩家对格斗游戏这种游戏类型的热情再次被点燃了起来，经过多年的发展，时至今日国内无论是街机厅还是网络平台，格斗游戏总能成为玩家聚首之地，在网络直播上也能看见大量观众观看格斗游戏相关的直播，线上线下的各种比赛也层出不穷。游戏方面，《街头霸王Ⅳ》以及《苍翼默示录》版本推陈出新、《罪恶装备》阔别多年新作再临、《拳皇 XⅢ》如日中天，新作也似乎有所方向。这一切都昭示着格斗游戏再次变得火热，无论你是初出茅庐的格斗玩家，还是身经百战的高手，让我们一同迎接格斗游戏的旋风吧！［文：伽蓝］

年度现象
游戏直播
Game Broadcast

2014 年游戏业界涌现了不少新的风潮，游戏直播便是其中之一。在国外，游戏直播也是近几年开始渐渐流行起来，目前国外各大视频网站都支持直播功能。在“游戏直播”这一潮流开始兴起之前，对于游戏玩家们来说“直播”的概念大多时候还是停留在游戏厂商发布会直播的层面，而这几年来随着视频网站的发展规模扩大，游戏直播的热潮也随之而来，PS4 更是可以通过 SHARE 功能来直接进行直播，省略了设置电脑配置这一步骤。游戏直播配置的难度相比起需要进行后期剪辑的实况视频要精简不少，其乐趣在于玩家与观众们的互动，大家聚在一起讨论游戏的攻略方法，这不由得让人想起以前与同学或朋友们坐在一起琢磨游戏攻略时的氛围。小岛秀夫也曾在针对《P.T.》的采访里提到过这点，他希望玩家们多利用 PS4 的 SHARE 功能来直播《P.T.》，与全世界的玩家一起来讨论游戏的通关方法。

在国内，随着直播的热潮逐渐升温，包括 BiliBili 在内的各视频网站也渐渐开始推出直播功能，不过目前在国内最热门的直播网站还是斗鱼。斗鱼直播和 Nico 生放送都能够让观众发弹幕评论与播主进行交流。UCG 在 2014 年也赶上了这次潮流，在斗鱼里开设了直播频道，与各位读者们一起分享游戏的乐趣。［文：秋沙雨］

年度硬件
PlayStation4

北美地区发售首日破百万，发售三个月全球销量突破 530 万，而直到去年 9 月底为止累计销量已经超过 1350 万……类似的数据充分证明了 PS4 在全球范围内的火爆程度。她以技术力和性能领先前辈任天堂走在时代的前列，又以情怀牢固地抓住玩家的心，让作为后来者的微软难以撼动她的地位——这就是 PlayStation。正如她的宣传口号一样，“一切为了玩家”。

2014 年，PS 大家族迎来了 20 周岁的生日，同时也是这个家族的新生成员 PS4 茁壮成长的一年，这一年里不仅硬件销售火爆，还有海量的优秀作品登场，也顺利完成了与 PS3 的交接工作，还宣布将会正式进入我们中国市场，虽然在当中受挫而被迫延期，但我们相信，在不久的时日，PS4 会重整旗鼓与我们见面。［文：宇宙人］

年度周边
amiibo

amiibo 指的是任天堂发售的内藏了近距离无线通信（NFC）机能的角色小手办，这些小手办的作用不仅仅是用来观赏，还能对应任天堂的游戏，例如在 Wii U 版和 3DS 版的《任天堂全明星大乱斗》里，玩家能够让它们加入到游戏里进行战斗，进而让玩家的 amiibo 角色进行成长。

amiibo 的使用方法很简单，只要进入 amiibo 认证模式之后将 amiibo 放在 Wii U 和 3DS 的对应位置上就能够让游戏读取 amiibo 的信息，让 amiibo 对应的角色出现在游戏之中，玩家可以让它们成为队友，也可以让与它们进行对战。实施这种周边销售方式的不只有任天堂这一家，《天空斯派罗》等游戏也支持 NFC 功能，玩家可以购买市面上贩卖的人偶来进行游戏。对应 NFC 机能的这些小手办对于玩家们来说不仅仅能够成为一项新的收藏系列，还能够给他们的游戏来带额外的乐趣，这怎能不勾起他们“买买买”的欲望呢？［文：秋沙雨］

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

01.04 PS4 正式成为索尼旗下销[illegible]

01.06 BNGI [illegible]“BanaCoin”开始通用。

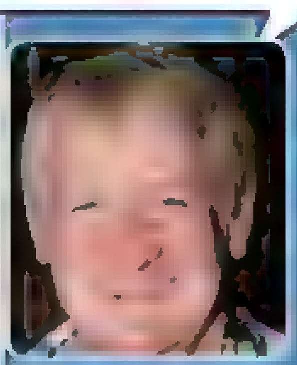
01.08 PlayStation 中国官方微[illegible]主机发售日延期。

01.13 PS NOW 云服务在北美[illegible]

01.14 [illegible]获得胜诉。

01.15 [illegible]

没错！是 2015 年！至少他们是一直这么跟我说的



一直为美版“《王国之心》系列”中[illegible]配音的 Bill Farmer，近日在网上回[illegible]玩家提问时透漏《王[illegible]》的[illegible]晚些时候公布。

业界声音

TOPIC

《GTA V》全球销量4千万突破

“《横行霸道》系列”如今已成为全球玩家公认的现象级作品，自 PS2 时代开始该系列的新作就屡屡创造销量奇迹，虽然伴随着不少的负面消息，但仍然无法阻止新作席卷全球的热潮。

跟据国外知名网站 VGChartz 最新统计，由 Rockstar Games 出品的“《横行霸道》系列”最新作《横行霸道 V》，自 2013 年 9 月 17 日发售以来，截止到 2014 年 12 月 20 日，全球总销量已成功突破 4 千万套！

其中，PS4 版的销量为 541 万套，PS3 版为 1 千 9 百万套，XOne 版销量为 212 万套，X360 版销量为 1 千 7 百万套。而就目前每周的全球游戏销量榜来看，本作的销量仍在不断攀升，相信之后随着其他版本的推出，《横行霸道 V》的销量还会再创新高。

EVENT

BNGI推出官方网络虚拟货币

BNGI 在此前的更改社名通知中就曾提到（4 月 1 日起更名为 BNEI），在新的一年为了顺应发展与用户要求，将会重点加强网络服务以及相关内容。2015 年 1 月 6 日，BNGI 针对旗下相关的网络业务内容推出官方通用的虚拟货币——BanaCoin，并与罗森联手在日本国内进行销售。

BanaCoin 只能通过给 BNGI 官方 ID 充值才能购买，并分最低 300 日元至最高 10000 日元不等的 7 种价位供消费者选择，现在包括旗下的 Bandai Channel 和部分网络游戏均支持 BanaCoin 支付，并且截止到 2 月 28 日充值还可获赠 3000 日元的奖励。BNGI 称今后将会继续扩大 BanaCoin 的适用范围，相信这也是其迈向网络服务产业的重要一步。

TOPIC

任天堂2015年初新动向不断

2015 年才刚刚开始，任天堂的软件销量在日本地区就先拔头筹。根据日本最大的影像出租连锁店 TSUTAYA 公布，新年首周游戏销量排行榜前十位中，前七款游戏都是来自任天堂的独占作品，其中位列第一位的游戏仍旧是《妖怪手表 2 真打》（3DS），位列 2、3 位的则是来自两个不同平台（3DS/Wii U）的《任天堂全明星大乱斗》。

2015 年 1 月 14 日，任天堂又在美国获得了两起针对旗下相关产品和专利项目诉讼的胜诉。这两起诉讼其中一件是 Creative Kingdoms 向美国国际贸易委员会（USITC）提出的停止进口任天堂 Wii 和 Wii U 游戏主机（这已经是他自 2013 年后第二次上诉），另一起诉讼是由技术公司 UltimatePointer 针对 Wii 主机的专利侵犯案（该公司声称 Wii 手柄的相关技术侵犯了他们的专利），最后以诉讼方提出的被侵犯内容本身并不具备法律效力为由驳回。美国任天堂高级副社长兼法律顾问 Richard Medway 表示，任天堂一向非常重视产品创新和相关产品的知识产权，今后也将在专利诉讼上更加积极地维护自身利益。

相隔一天后，任天堂官方正式宣布退出巴西市场，并称主要是由于当地过高的税率导致。巴西作为南美地区最大的游戏市场，占据了整个地区市场份额的三分之一。

Nintendo

新闻短波

INFO

《行星边际2》内测开始

索尼日前正式公布，旗下大型多人在线主视角射击游戏《行星边际2》的PS4版，已于1月20日开始Beta测试，本作是一款纯网游性质的作品，今后的运营模式也将采用传统的道具收费本体免费制。

《刺客信条》真人电影版

根据育碧旗下同名游戏"《刺客信条》系列"改编的真人电影，之前曾预定于2015年8月22日上映，近日20世纪福克斯正式宣布该片的上映日期将延期至2016年12月21日，本片已确定由贾斯汀·库泽尔执导，迈克尔·法斯宾德担任主演。

《丧尸围城》电影版杀青

由Legendary Entertainment出品的同名游戏改编电影《丧尸围城 监视塔》(Dead Rising: Watchtower)现已正式杀青，本片的剧本由曾担任过电影版《真人快打 遗产》(Mortal Kombat: Legacy)以及游戏《杀出重围》的编剧Tim Carter担任，本片预计将于2015年3月27日在索尼旗下的数字影视平台Crackle开始首映。

N3DS欧版和美版发售日公布

任天堂北美地区总裁雷吉，在1月14日进行的任天堂网络直面会上正式公布，欧版和美版的N3DS将于2015年2月13日上市，但北美市场目前只会供应N3DS XL，并有红色和灰色可供选择，而欧版则两种型号都会供应，其中标准版N3DS有黑色和白色，N3DS XL则是灰色和蓝色。

《边境之地2》创意总监离职

之前曾担任《边境之地2》创意总监职位的Paul Hellquist已确定离职，在职期间曾参与过多项技术研发工作，之后得到Robot Entertainment总裁Patrick Hudson赏识，转而加入并参与到即将发售的免费MOBA游戏《兽人必须死 解放》的开发工作。

EVENT

Capcom提高2015年度预期营业额

日本知名游戏厂商之一，Capcom公司于2015年1月9日对外发表公告，考虑到日元汇率下跌所造成的影响，年内将会小幅提高预期营业额。根据官方公布的数据来看，Capcom原计划2015年的预期通常营业额为102亿日元，经调整后上涨到107亿日元，纯利润额也从原来的66亿日元上调至68亿日元，同样出于汇率原因，年度预期销售额则从800亿日元下调至650亿日元。

能做出这样的产业调整，除了汇率的影响外，还要归功于针对欧美地区的下载版游戏销售状况超出预期，通过公司内部改革大幅节省制作成本，压缩开支也是主要原因之一。

TOPIC

日本主机游戏市场持续低迷

自2007年开始，日本主机游戏市场就处于下滑趋势，2014年度的销售记录更是创造了24年来的历史最低记录。

根据日本当地媒体报道，2014年度日本的主机游戏业市价约为3685亿日元，相比2013年的4089亿日元下降了近10个百分点，也是自1990年（市价360亿日元）以来成绩最差的一年。其中硬件市场的总销量相比2014年减少了近8.5个百分点，下降到1421亿日元（软件总销量为2264亿日元）。

根据报告显示，目前日本主机游戏市场最受欢迎的硬件设备为任天堂的3DS，该主机去年在日本地区共售出约1千7百万台，而销量最低的XOne销量则不足5万台。

这不仅仅是单纯的沙箱游戏

[illegible]

业界声音

EVENT

PlayStation网络服务计划全面开启

从2014年的7月末开始，SCE就已经在北美地区推出了PS NOW云端服务的相关测试活动，首轮测试过后该服务已于今年1月13日正式在北美地区上线，

而PS4将成为索尼旗下首批支持该服务的硬件设备。PS NOW首轮服务将提供超过100款PS3游戏，并提供按月和按季度（3个月）两种订阅模式，前者的订阅价格为19.99美元，后者则是44.99美元。

而在今年年初的CES（International Consumer Electronics Show）大会上，索尼集团总裁兼CEO平井一夫也正式宣布，索尼娱乐网络（SEN）将在今年的第一季度推出一项基于云端技术的电视服务——PlayStation Vue，该服务已于去年11月率先在北美地区进行测试，用户只需链接网络即可畅享包括CBS（哥伦比亚广播公司）、NBC（美国全国广播公司）等75个主流媒体频道，该服务同样会率先登陆索尼自家的硬件设备，之后有可能还会推出iOS和安卓版。

今年将不会推出"《马里奥》系列"的新作

[illegible]

业界声音

针对系列30周年还有更多的新企划尚未公布

[illegible]

业界声音

2016年不光是微软，其他主机平台同样会有很多大作，最幸福的当属玩家

[illegible]

业界声音

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

新闻

GEAR

PS4成为PS历史上硬件销售速度最快的主机

索尼日前正式公布，截至2015年1月4日，PS4全球总销量已经超过1850万台！正式成为历代PlayStation主机中销售速度最快的硬件设备，而PS4的软件总销量也超过了8000万套。

借助圣诞和新年期间的销售热潮，PS4在日本地区的总销量也正式超过了100万台，有数据显示截止到2015年1月3日的年末商战期间，PS4的总销量就有420万台，位居2015年全球硬件周销量榜第一位。

SCE总裁安德鲁·豪斯也在2015年初的日经采访中表示，PS4在去年的销售业绩非常值得称赞，不仅日本地区达到了预期销量，欧美方面更是在做出了增产调整后依然超出了销售预期。而在新的一年里，PS4更是有众多一线游戏作保证，主机的性能将会得到更好的发挥和展示，这对于提高主机的销售势头有很大的帮助。新的一年包括PS NOW等相关的网络服务内容也将会进一步加强。

游戏排行榜

因为版面原因，本期的游戏排行榜收录在游戏情报站中，下期恢复正常。

日本TOP 10

统计期间 1月5日～1月11日	
1	妖怪手表2 真打（3DS）74,998套
2	口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石（3DS）38,420套
3	任天堂全明星大乱斗 for 3DS（3DS）23,667套
4	怪物猎人4G（3DS）21,453套
5	任天堂全明星大乱斗 for Wii U（Wii U）18,884套
6	妖怪手表2 元祖·本家（3DS）10,281套
7	高达破坏者2（PSV）9,460套
8	横行霸道Ⅴ（PS4）9,211套
9	马里奥赛车8（Wii U）8,884套
10	跃出 动物之森（3DS）7,991套

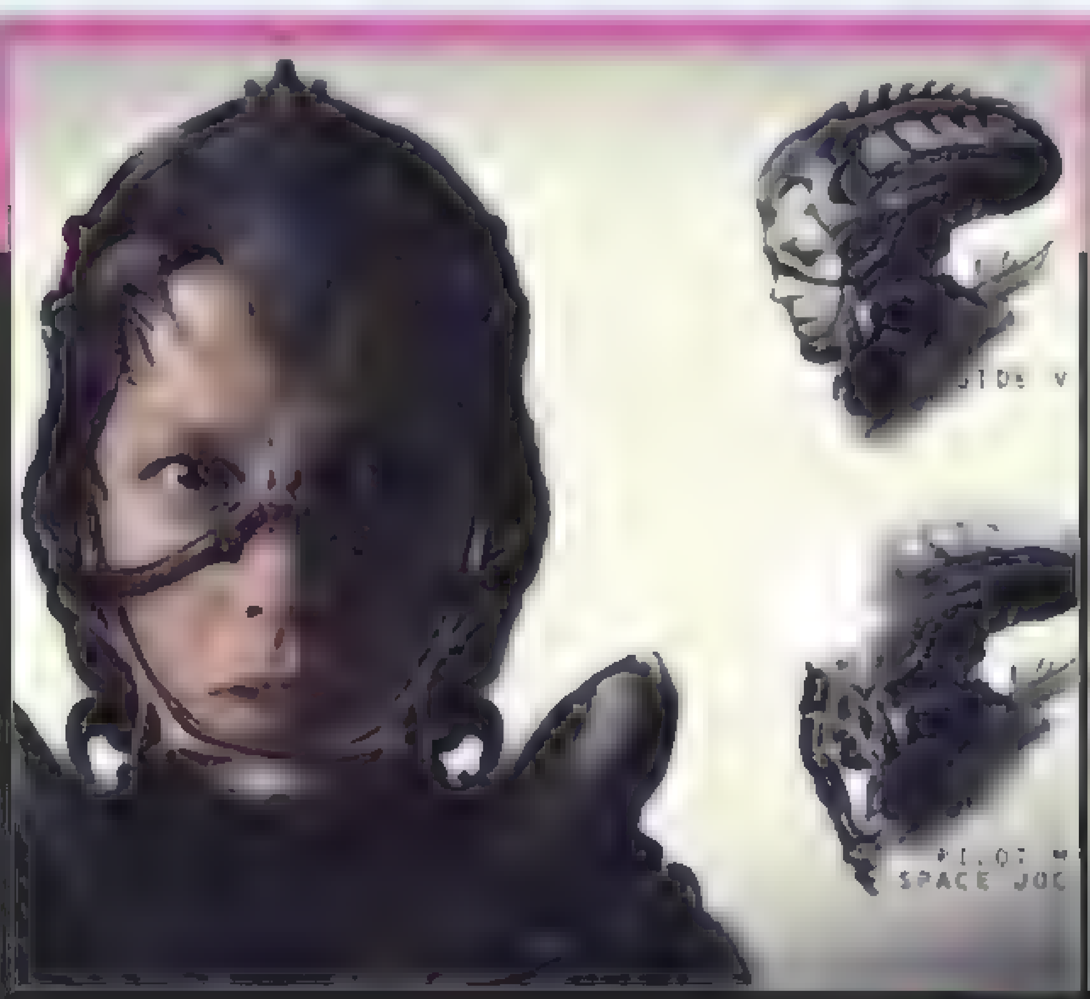
美国TOP 10

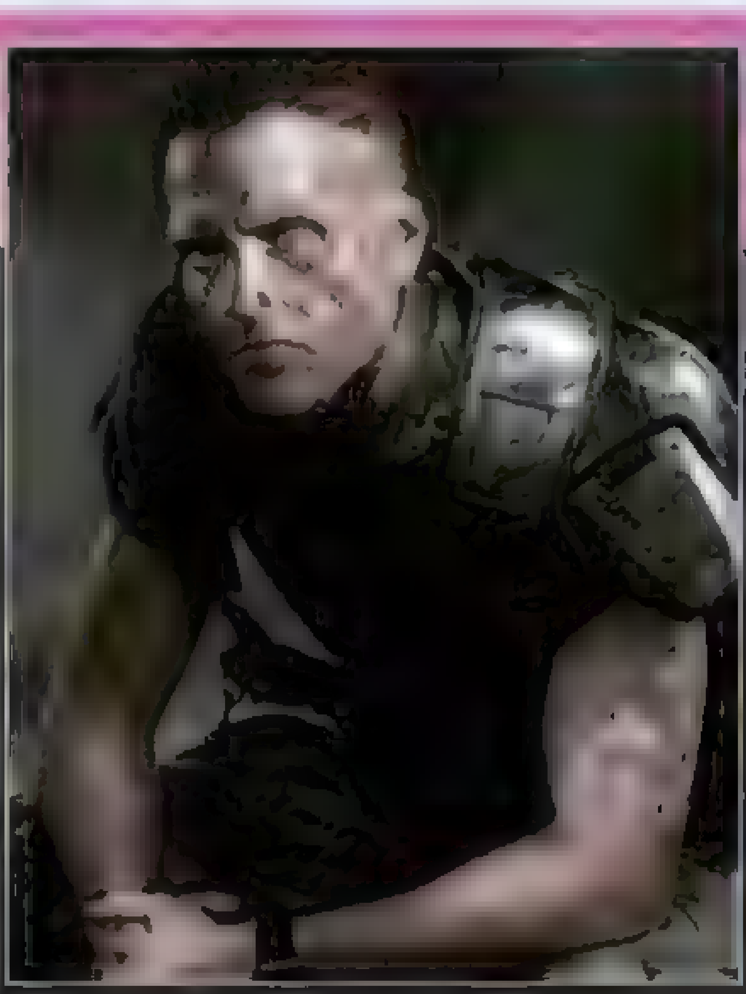
统计期间 12月21日～12月27日	
1	口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石（3DS）243,718套
2	使命召唤 先进战争（XOne）237,065套
3	横行霸道Ⅴ（PS4）225,354套
4	使命召唤 先进战争（X360）223,041套
5	使命召唤 先进战争（PS4）207,710套
6	任天堂全明星大乱斗 for Wii U（Wii U）183,307套
7	刺客信条 大革命(XOne)174,884套
8	任天堂全明星大乱斗 for 3DS（3DS）165,864套
9	横行霸道Ⅴ(XOne)157,611套
10	NBA 2K15(XOne)117,002套

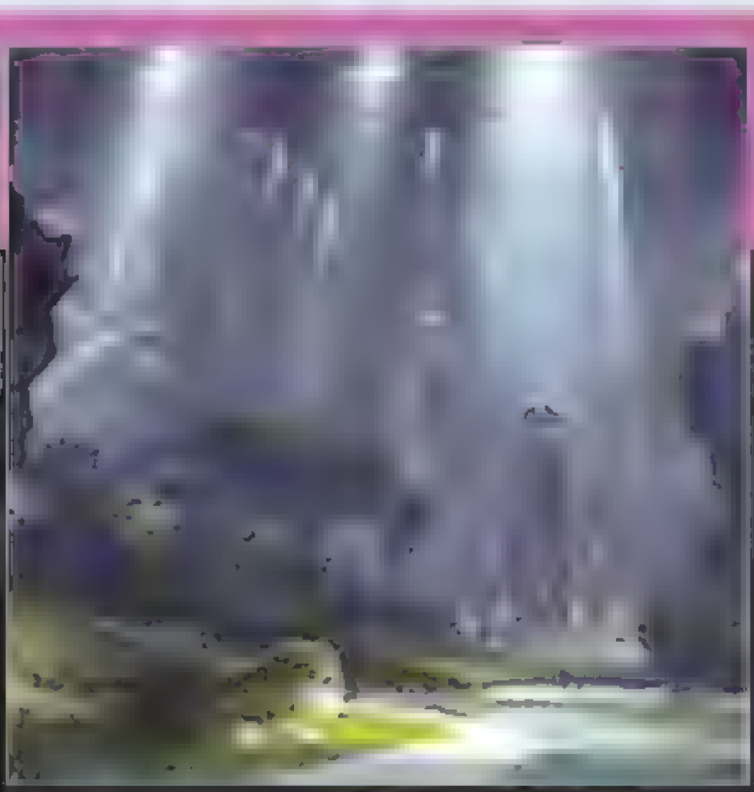
全球TOP 10

统计期间 12月21日～12月27日	
1	横行霸道Ⅴ（PS4）685,736套
2	口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石（3DS）615,228套
3	使命召唤 先进战争（PS4）552,449套
4	刺客信条 大革命(PS4)418,188套
5	任天堂全明星大乱斗 for Wii U（Wii U）392,596套
6	刺客信条 大革命(XOne)385,795套
7	任天堂全明星大乱斗 for 3DS（3DS）351,742套
8	使命召唤 先进战争（X360）351,095套
9	FIFA 15 (PS4)350,157套
10	使命召唤 先进战争（PS3）328,457套

有图有真相

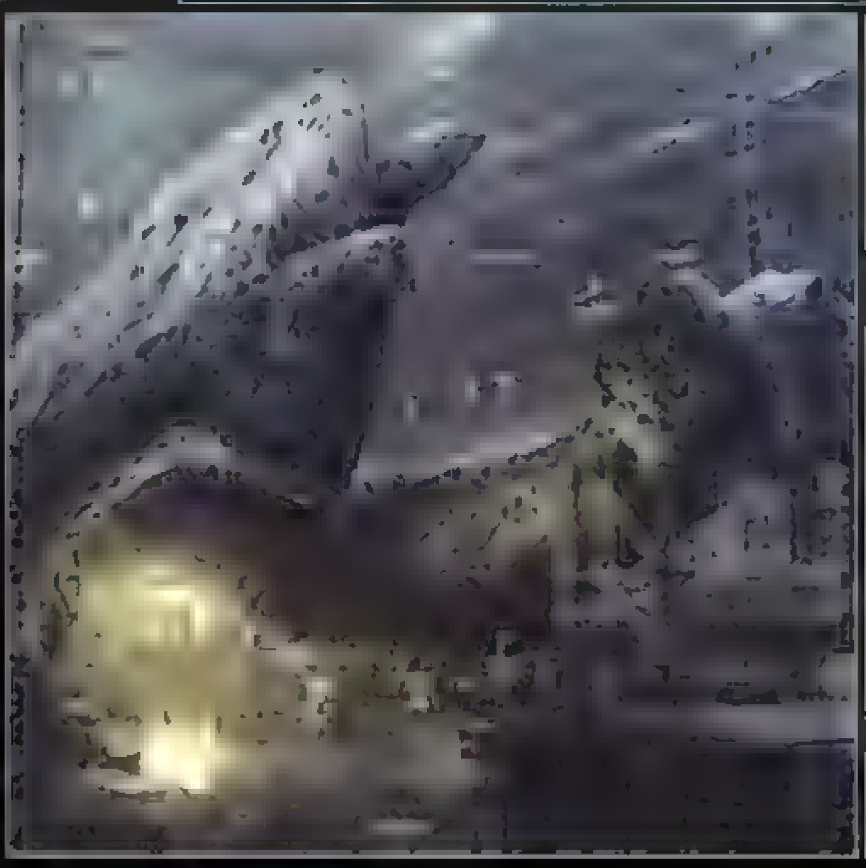






■《异形》新作？

◀▼之前曾执导过电影《第九区》的导演尼尔·布洛姆坎普，近日在网上发布了几关于“《异形》系列”的概念设定图，很多人猜测他有可能在进行相关的独立项目，而且有可能是游戏。



■传说中的变形键刃

▲传闻之前SE在加利福尼亚举办的《王国之心2.5 最终混合版》首发活动上，曾展示过一段《王国之心Ⅲ》的全新影像，并且只有到场的玩家才能有幸看到，而影像中索拉手持的新型可变形键刃，被一名叫Zephyr的国外网友描绘了出来。据称这把键刃不仅可以变形成枪形，甚至还能变成加农大炮。

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

《生化危机 启示录2》制作人 Vance James专访

距离“《生化危机》系列”最新作《启示录2》发售日还有差不多一个月的时间，UCG的编辑受邀来到了香港Capcom总部，采访本作的制作人Vance James，在采访中，Vance James详细地回答了玩家们所关心的问题，下面就为大家介绍这次采访的详细情报吧。

James Vance

从2005年开始在日本的游戏公司工作，因此能说一口流利的日语。于2011年加入Capcom，曾经担任《出击飞龙》的制作人以及《失落的星球3》的助理制作人，在本作《生化危机 启示录2》里面同样担任助理制作人的工作。

Q：《启示录2》的故事发生在《生化危机5》和《生化危机6》之间，那么这个故事和两部系列正统作品之间的联系有多大?

A：正如你所说，《启示录2》的故事发生在《BIO5》和《BIO6》之间，但《启示录1》和《启示录2》两作都有独立的故事，并非一定要玩过其他“《BIO》系列”的作品才能玩懂。硬要说的话，《启示录2》可以算是《BIO5》和《BIO6》的支线作品内容。比如克莱尔想对哥哥说的台词啊，与之后将要发生的事情关联的要素等等，诸如此类有细微关联的内容，粉丝们如果稍微注意一下能从中感到惊喜。

Q：那我们在《启示录2》中能够看到克里斯兄妹合力退敌的场景么?

A：关于本作登场人物的话，现阶段还无法做成那样，现在的主人公毕竟是克莱尔、莫依菈、巴瑞和娜塔莉亚这4个人，因此也不会和此前系列中知名角色有太大关联。

Q：是否会有《生化危机6》中的角色出现在本作的故事或是突袭模式当中? 例如克里斯的拍档皮尔斯和威斯克的儿子杰克，又或是和里昂一起行动的海伦娜。

A：正如前面所说的，主线故事的战役模式里只有4个人，而突袭模式则有点类似“街机游戏”的意思，这模式里更倾向于动作要素，可以玩得很爽快，所以不会局限于剧本里的人物，至于会有哪些人登场，还请各位粉丝们稍作期待。

Q：本次的《启示录2》将会是按章节发售的，这是在模仿美剧的放送形式么?

A：对，正是如此，前作制品版虽然是一整个的包装，但主线确是按章节进行的，在玩家中也颇受好评。所以在接受了建议之后我们决定在《启示录2》中也用这样的前期展开方式。如今有很多提供游戏内容的方式，比如光盘或者下载版。在2015年，章节下载的方式也变得可行了。所以就像电视剧一样，先放送第一章节，隔一周再放送第二章。每一章的结尾都会有类似预告的东西。我们很希望玩家之间在第一周打完之后，能一起热烈地讨论下一章的故事。我们就是以这样的构思进行制作的。

Q：近年丧尸题材的娱乐产品大行其道，其中最重要的一部作品就是《行尸走肉》，其美剧受到了非常多的关注，请问《启示录2》在开发中是否有受到这部作品的影响，或对其有所参考?

A：游戏的开发者也是会在媒体内容上消费的人，比如音乐、影视、电视。当然从《行尸走肉》开始到最新的各种内容，一直都会进行取材。但是在这些内容中挑选一个然后就这样原封不动地放进游戏么? 肯定不是，要说的话应该是气氛之类，将某个作品中的某一部分置入《生化》作品中，使它在不破坏本身游戏性的基础上为游戏添砖加瓦。我们就是基于这样的理念开发的。

Q：本作当中巴里的女儿莫依菈是一位非战斗型的同伴，其功能定位

和《启示录》中的创世纪扫描仪有所类似，这是否意味着扫描仪不会再出现在《启示录2》中，而莫依菈会一直维持着非战斗角色的定位直到游戏结束？

A：《启示录2》是倾向于单人游戏的作品。本作注重于营造恐怖气氛，如果两人都能开枪的话恐怖感肯定会有所下降，所以我们就只让一个角色能够开枪，比如克莱尔这边就是克莱尔负责战斗，莫依菈负责支援。但如果莫依菈完全派不上用场的话就不好玩了，所以战斗中她可以使用手电，让敌人迷惑害怕，从而给克莱尔制造攻击机会，还有就是照亮黑暗的地方，甚至还能用铁棍来进行攻击，给予敌人致命一击。而当克莱尔被敌人攻击的时候，莫依菈也可以从背后偷袭替她解围。所以并非克莱尔必须一致保护莫依菈这样的关系，而是双方互相协力一起攻略，以这样的思路制作的。

Q：像莫依菈和娜塔莉亚这样无法战斗的角色在突袭模式里是否就不登场了呢？

A：具体哪些角色在突袭模式里登场现在还不方便透露，但是突袭模式是非常重视动作的模式，所以无法战斗的角色自然不能登场。但是角色的选择会影响战斗的策略，所以能选择什么角色，还请该玩家们期待，因为游戏的方法会随着角色不同而变化。

Q：本作已经采用了分章节发售的方式，是不是意味着会参考游戏版的《行尸走肉》那样用推出《启示录2》第二季的方式来开发这个系列的续作？

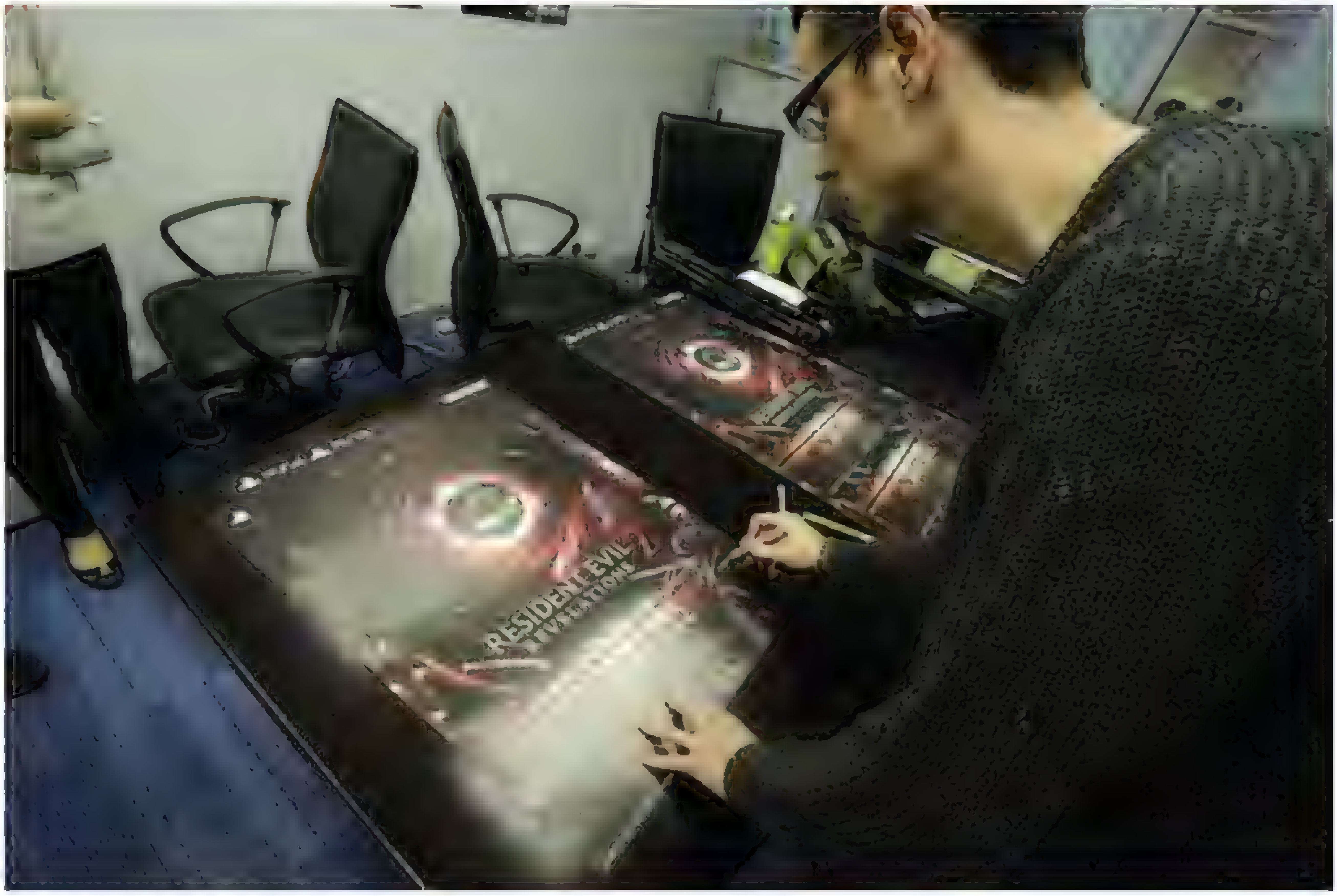
A：现在还没考虑过续作，我们这边打算是在本作中完结一个故事，即这4个章节将故事给玩家交代明白。但是另外还准备了两个外传性质的作品，这个事关于莫依菈和娜塔莉亚各自的故事，玩家通过购买就能玩到。

Q：《启示录》和《启示录2》目前都还是用系列经典角色＋新角色的方式来推出作品，日后有考虑使用完全原创的角色来推出“《启示录》系列”的新作品么？

A：制作新游戏的时候我们都会考虑是启用系列人物还是使用新人物的问题，今后会是怎样的状况现在还不清楚，我觉得也不是不可能的吧。

Q：在中国地区也有非常多的“《生化危机》系列”粉丝，有没有想跟粉丝说的话呢？

A：我们在《生化危机 启示录2》上投入了大量的功夫，全心全意地开发这款作品，我想我们有着非常出色的故事，有很多惊心动魄演出让各位体验，也有许多角色让各位使用，还有如各位所知道的，克莱尔和巴瑞阔别多年终于再次作为可操作角色回归了。本作很快就会与玩家们见面，在此我希望玩家们有机会能下载或者购买这款作品，在自己喜爱的平台上体验它。



下载版率先发售！实体版独占特典

跟以往的游戏发售方式不一样的是，《生化危机 启示录2》的数字版将会按章节拆分开来并率先发售。从2月25日起每隔1个星期推出一章，直到3月19日第四章与实体版同步推出。目前下载版发售时间预定如下：

- Episode 2：2015年3月4日
- Extra Episode 1：2015年3月19日
- Extra Episode 2：2015年3月19日

而实体版将会在3月11日，即与下载版第四章同步发售，售价为HK$278。另外，实体版还会附带Raid模式中的汉克和威斯克两人以及地图包的DLC，以及4位主角的专属服装各1件。此外，提前预定港版实体版的玩家还能额外获得预定特典“生化危机24K镀金铜制USB线”，这根USB线跟市面上普通的线不同之处在于采用了特粗24AWG铜线芯，以99.99%高纯度4N无氧铜制作，使得导电效率更高，损耗更低。接头部分采用了镀金接头，并印有《生化危机》和Capcom的LOGO。这是港版预定才有的特典哦，所以即使实体版要晚上半个月左右才能玩到，但无论价格还是内容还是值得的吧。

进击最前线

刚刚经历过一波年初新作洗礼的我们，还没能从兴奋中回过神来，紧接着1月14日任天堂网络直面会上又是一轮新作的狂轰乱战，包括《节奏天国》新作、《火焰之纹章 if》、《马里奥聚会10》在内这些让玩家们期待已久的作品纷纷到来，最可怕的是很多作品都将会在接下来的几个月内相继到来，从发售日来看，这股浪潮将会一直持续到今年夏天。不得不说，这简直就是不给钱包留活路啊魂淡！

节奏天国 新作(暂名)

リズ-ム天国 新作(暂名)

●简介

音乐游戏类型中，自带鬼畜的“《节奏天国》系列”不折不扣的算是一朵奇葩其恶搞至猥琐的画面表现以及独树一帜的节奏型游戏方式却讨好了许多玩家。在1月14日的“任天堂直面会”上，该系列在3DS上的新作被公布。本作将整合系列在GBA、NDS以及WiiU平台上的节奏小游戏，并追加了30多种原创的节奏游戏，共100多个节奏小游戏，可谓是系列集大成之作。系列的恶搞精神也依然在这部作品中得以保留，很适合喜爱音乐游戏并且喜欢轻松欢乐游戏风格的玩家。

【文：大汉】

●机　种　3DS
●类　型　音乐
●发行商　Nintendo
●发售日　2015年夏

●亮点细数
系列的集大成之作
依旧自带鬼畜，恶搞不间断

火焰之纹章 if

ファイアーエムブレム if

●简介

3DS上的《火焰之纹章 觉醒》好评如潮，新的绘画风格以及战斗形式不仅让老玩家拍手叫好，也吸引了不少新玩家。系列新作《火焰之纹章 if》也在数天前与各位群众见面了。本次的《火纹》亮点颇多，首先是CG动画出现的巨人类敌人让人充满好奇，再来是中随处可见的日式风格造型一改以往欧式皇宫贵族的设计。战斗动画中，人物的建模不再是《觉醒》中的“小短腿”，剧情的演绎方式似乎也有了不小变化。尽管PV中关于游戏细节的演示不多，但是对于《火纹》的粉丝而言，这已经是一剂心头上的良药了。

【文：大汉】

ファイアーエムブレム if

●机　种：3DS
●类　型：策略角色扮演
●发行商：Nintendo
●发售日：2015年夏

●亮点细数
《火纹》系列的革新之作

CROSS ANGE 天使与龙的轮舞tr.

クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr.

●简介

2014年10月新番中SUNRISE的机战番《CROSS ANGE 天使与龙的轮舞》脱颖而出，建立起了不错的口碑。本作的游戏版《CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 tr.》也在不久前公布。玩家需要扮演原创主人公加入“第1中队”，与原作中的少女们共同和龙展开殊死战斗。游戏的战斗强调高速和爽快，有点类似于《异世纪传说 A.C.E》。本作在剧情上也下了不少功夫，颇具文字冒险游戏气质的故事推进方式相信对于原作粉丝们也有不小的吸引力。【文：大汉】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：动作
- ●发行商：BNGI
- ●发售日：2015年春

●亮点细数

爽快的机械战斗系统

文字冒险模式推进剧本

前线短讯息

01 负责开发《小小大星球3》的“Sumo Digital”近日在自己的官网上发布了招聘启事，疑似为新作开发做准备。具体的职位需求为游戏设计和软件工程，招聘资料还显示新作将会采用虚幻引擎4进行制作。

02 BNGI旗下的“《铁拳》系列”制作人原田胜弘，目前正在打造一款名为《Project Treasure》的原创F2P游戏，支持4人合作，强调动作性与合作解谜等等。本作的游戏本体玩全免费，并将会由Wii U平台独占。

03 Wii U独占大作《异度之刃×》预计将于4月29日发售，售价为7700日元，玩家可以提前前往任天堂eShop预购本作的下载版。

04 在1月14日举办任天堂网络直面会上，正式公布了《马里奥聚会10》将于3月12日登陆Wii U，除了会加入蘑菇队长等新角色外，还会对应周边Amiibo。

05 《塞尔达传说 梅祖拉的假面3D》发售日确定，本作将于2月13日正式发售，还将会在北美和欧洲地区推出N3DS XL的同捆版，售价为199.99美元。

06 著名滑板运动员托尼·霍克近日在索尼的CES 2015年基调演讲上称，“《托尼·霍克滑板》系列”的最新作将会于今年晚些时候率先登陆PS4平台。

07 在近期举办的北美国际车展上，Turn 10工作室正式公布了Xbox One独占系列新作——《极限竞速6》，初公布的封面车型为福特GT，今年是该系列发售10周年，官方将会为玩家带来更多惊喜。

智龙迷城 超级马里奥兄弟版

パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズエディション

●简介

《智龙迷城》可谓是风靡全球的手游作品，而2013年12月发售的3DS版《智龙迷城Z》至今也有着超过150万的骄人成绩。1月8日，任天堂宣布与GungHo合作推出《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》。游戏的玩法与《智龙迷城》如出一辙，剧情则直接套用马里奥拯救碧奇公主的老套路，战斗中玩家需要通过移动消除下屏的泡泡来达成攻击，同时马里奥和路易两兄弟的特殊技能也将登场。另外，预定本作的玩家还将获得《智龙迷城Z》等游戏内道具奖励。【文：大汉】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：益智解谜
- ●发行商：GungHo Online Entertainment
- ●发售日：2015年4月29日

●亮点细数

《智龙迷城》+《马里奥》奇妙组合

热点追踪 NEWS REVIEW
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

任天堂次世代主机展望

任天堂未来的所有主机可能会采用统一的技术架构

大约在 18 个月前，在一个硬件生产商的内部会议中，知情人士透露了一个重要信息：任天堂已经接受第三方关于 Wii U 下一代主机相关游戏的设计方案。会谈中提到了两家公司的名字：AMD 和 Imagination Technologies，即 PowerVR 移动图形芯片技术的开发者。虽然目前还没有进一步的证据，但从任天堂的一些动向来看，因为 Wii U 销量惨淡，新一代主机加速推出应该是不可避免的。

过去，任天堂对其次世代主机的保密工作总是做得滴水不漏，但是这次情况很不一样。任天堂似乎非常乐意在公开场合谈论其未来的方向，并且已经将研发部门进行彻底改组，以迎合其新战略的实施。改组的关键是将过去分离开的家用机硬件设计部与掌机硬件设计部整合，全部由一个统一的部门负责，任天堂几十年来的硬件名将竹田玄洋全权掌管。任天堂公开探讨了未来的硬件方向：继续将掌机和家用机分离，或者将其整合成一个单独的产品，又或者是进一步扩大硬件产品范围。不管是哪种产品方向，“整合”都是一个关键词。

岩田聪在 2014 年 3 月的一个公司管理层问答会上说：“过去我们的掌机和家用机只能分别开发，因为技术要求完全不同，一个是电池供电，一个是连接电源，差别很大，导致其架构完全不同，结果要采用多样化的软件开发方法。不过随着技术的巨大进步，实现很大程度上的架构统一成为可能。我们认为将两个团队整合的合适时机已经到来。”

任天堂近年来开始大力推进家用机和掌机游戏的统一化，比如最近的《任天堂全明星大乱斗》Wii U 和 3DS 版就有很多技术上的共通之处。从技术细节分析，会发现 3DS 的《马里奥赛车 7》和 Wii U 的《马里奥赛车 8》从根本上来说是非常相似的，都采用了共通的开发理念。如果任天堂未来将家用机和掌机合二为一，采用通用的架构，可以加快两个版本的开发效率。对于游戏程序员、美术和策划开说，这都是令人欣喜的事。任天堂这么做，可能也是受到苹果的影响，iPhone 与 iPad 之间的共通性对于用户和开发者来说都有好处。

▲《任天堂全明星大乱斗》的 3DS 版和 Wii U 版看起来十分接近，这也可算是任天堂创造的一个奇迹。

▲讽刺的是，虽然索尼与微软的主机性能比任天堂高很多，但是在 60fps 高流畅度游戏数量上，任天堂却是最多的。

> “如果软件从一个平台到另一个平台的转移能够更简单，将有助于缓解新主机首发期间的游戏短缺问题。”岩田聪说

“如果软件从一个平台到另一个平台的转移能够更简单，将有助于缓解新主机首发期间的游戏短缺问题。”岩田聪说——实际上，任天堂就是希望通过软件的共通性，用其强势平台的游戏改善弱势平台的处境。说到底其实就是想利用任天堂向来强大的掌机游戏阵容来拯救其家用机。

统一架构

一直以来，任天堂的软硬件开

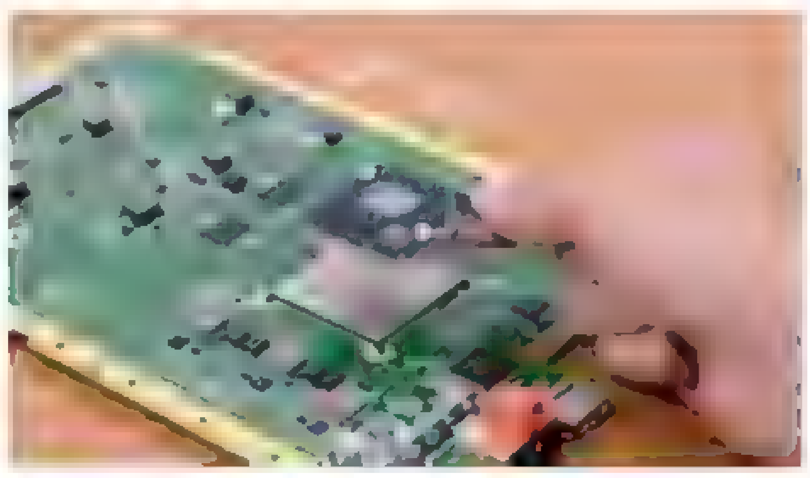
■任天堂的重点一直是第一方游戏，不过也资助了不少优质的第二方游戏，比如《猎天使魔女2》。

■虽然人们印象中任天堂的游戏画面都比较简陋，但是新一代《塞尔达传说》却有着令人震撼的视觉表现，如此精美的开放世界游戏，足以让 PS4 和 XOne 的大部分游戏汗颜。

发人员分散在掌机和家用机两个业务部门，过去一款游戏需要的开发人员较少，所以还能应付。但是如今制作一款游戏所需的人员越来越多，任天堂的人力资源已经变得捉襟见肘。将家用机和掌机游戏深度融合，就能把一款游戏变成两个，同时满足两个平台的需要。

硬件架构整合的另一个好处是，任天堂可以进行更细化的市场划分，面对不同种类的玩家推出更多样化的主机，所有主机可以提供一样的游戏，确保优质游戏的供应。岩田聪说："我们现在只能提供两种规格的主机，因为如果有三四种架构的话，每个平台都会面临严峻的软件短缺。苹果之所以能一个又一个地推出各种规格的智能设备，是因为所有平台都采用相同的编程方法，有一个叫做 iOS 的统一平台。安卓也是如此。任天堂的各平台也要变成这样。"

简而言之，任天堂的新一代主机打算建立一个类似于 iOS 的统一操作系统，在未来的所有（或者大部分）主机上通用，游戏的大部分核心代码与素材都是共通的。不同规格、不同性能的硬件共用相同的架构，这是当前电子设备的大势所趋。比如 Nvidia 就先开发了 Maxwell 技术用于移动芯片 Tegra X1，然后以此为基础，将其提升到顶尖性能的 PC 显卡。相同架构可以做到极大的规格灵活性，整个行


▲ Wii U 的 CPU 和 GPU 已经非常陈旧，如果为了确保兼容性而在次世代主机中加入相应的芯片，可能会平白无故增加可观的成本。

业在这方面的技术环境已经成熟。

岩田聪承认，目前 Wii U 正在做的，就是给未来的统一架构进行探路。当然，未来的次世代主机不会以 Wii U 的架构为基础，不过也会充分吸收 Wii U 的特点。Wii U 的技术已经十分陈旧，采用的是古老的 PowerPC 处理核心，以及 DirectX10 时代的 AMD 图形处理技术。虽然 Wii U 的节能设计非常出色，但是 PowerPC 的 CPU 架构是很难调整为移动应用的，而 AMD 更是在很多很多年前就抛弃了 Wii U 所用的图形技术。如果新主机基于如此陈旧的技术开发，无异于自杀。所以所谓吸收 Wii U 特点，最多也只是确保软件的向下兼容。

Wii U 使用的是多芯片封装技术，将 CPU 和 GPU 整合到一起，实现更快的数据交换和更高的节能性。但是与如今主流的系统级芯片（SoC）技术相比就显得落后许多。新型 SoC 的所有元件都是在同一块晶片上。Wii U 的生产工艺

> 主机功能上的独特性，有可能导致其游戏数量减少。因为第三方需要考虑跨平台的可行性，而如果真要为一款特立独行的主机度身制作游戏，可能就无法移植给其他主机。

也非常陈旧，CPU 用的还是 45 纳米工艺，GPU 是 44 纳米工艺。而 Xbox One 和 PS4 早就使用了 28 纳米工艺。此外，Wii U 的游戏开发工具也因为太落后而导致效率低下。一位 Wii U 游戏的资深开发者说："Wii U 的开发环境非常恶劣、笨拙、过时还有慢得要命。任何神智正常的人都不会想要把这个沿用下去。它们的非对称式内核分布也非常奇怪，令人很难适应，CPU 非常弱，而 GPU 却相当强（就当时而言）。"

2 年后上市?

我们可以很放心地推测，任天堂的次世代主机仍然会保持相对低廉的成本，同时在性能配置上能够有极大的灵活性，使其掌机版与家用机版能够有统一的架构。除了 Nvidia 外，任天堂可以选择的伙伴还有很多，包括 AMD 和 Imagination Technologies。其中后者是一家英国公司，拥有市场上最先进的一些移动 GPU 元件技术，由其生产的 8 核 PowerVR 技术为 iPad Air 提供了可与上一代家用机抗衡的图像处理能力。其最新的 6 系 Rogue 架构也是移动芯片市场上的重要力量，根据其白皮书资料，该 GPU 足以提供比 Wii U 跨越一个世代的性能。

AMD 虽然在移动市场上有所欠缺，但是也有其高度灵活性的芯片方案。AMD 已经为 PS4 和 Xbox One 提供了芯片，而且其相同技术的简化版已经提供给移动市场——即 Mullins 系列处理器。选择 AMD 的技术，也有利于第三方将 PS4 和 XOne 的游戏移植到任天堂的新主机上。至于 Nvidia，任天堂多年前曾打算将 Nvidia 的 Tegra 技术用在 3DS 身上，可惜因为未知原因而放弃。Nvidia 的 SoC 技术实力出众，对移动设备和大型主机应对自如，也是一个很可靠的合作伙伴。

从时间上来说，2016 年之前任天堂推出其新一代主机的可能性不大。虽然之前岩田聪曾表示 2015 年会有新硬件推出，不过是属于"生活质量"系列产品，应该是健身型的硬件，不能算 Wii U 的后继机种。据推测 Wii U 次世代主机最可能的发售时间是 2017 年。按照任天堂的一贯作风，应该不会采用那时最先进的硬件配置。不过毕竟是两年之后，性能高于 PS4/Xbox One 是大概率事件。

磁性要素

任天堂的主机经常都是用较弱的处理器，搭配领先业界的新概念主机功能，也就是任天堂所说的"磁性要素"，不管是延迟超低的 GamePad 还是 3DS 的裸眼 3D 屏幕，以及 Wii 的遥控器手柄。任天堂的总原则就是在控制物料成本的前提下，尽可能通过硬件的创新赋予产品全新的卖点。从这一点来看，任天堂的次世代主机性能不会太高，但肯定有其独特的卖点；同时价格也会比较有竞争力。

主机功能上的独特性，有可能导致其游戏数量减少。因为第三方需要考虑跨平台的可行性，而如果真要为一款特立独行的主机度身制作游戏，可能就无法移植给其他主机。Wii U 缺乏第三方的支持与此不无关系。对此，岩田聪表示："很多人说当一个平台失了势，第三方的支持就会越来越少。但是我认为游戏数量多少并不重要，真正关键的是有没有爆发式热销的流行作品诞生。"任天堂历史上有多次凭借一两款现象级游戏成功逆袭，今后能否反转也将取决于此。

Xbox One开发文档泄密——看不见的进化

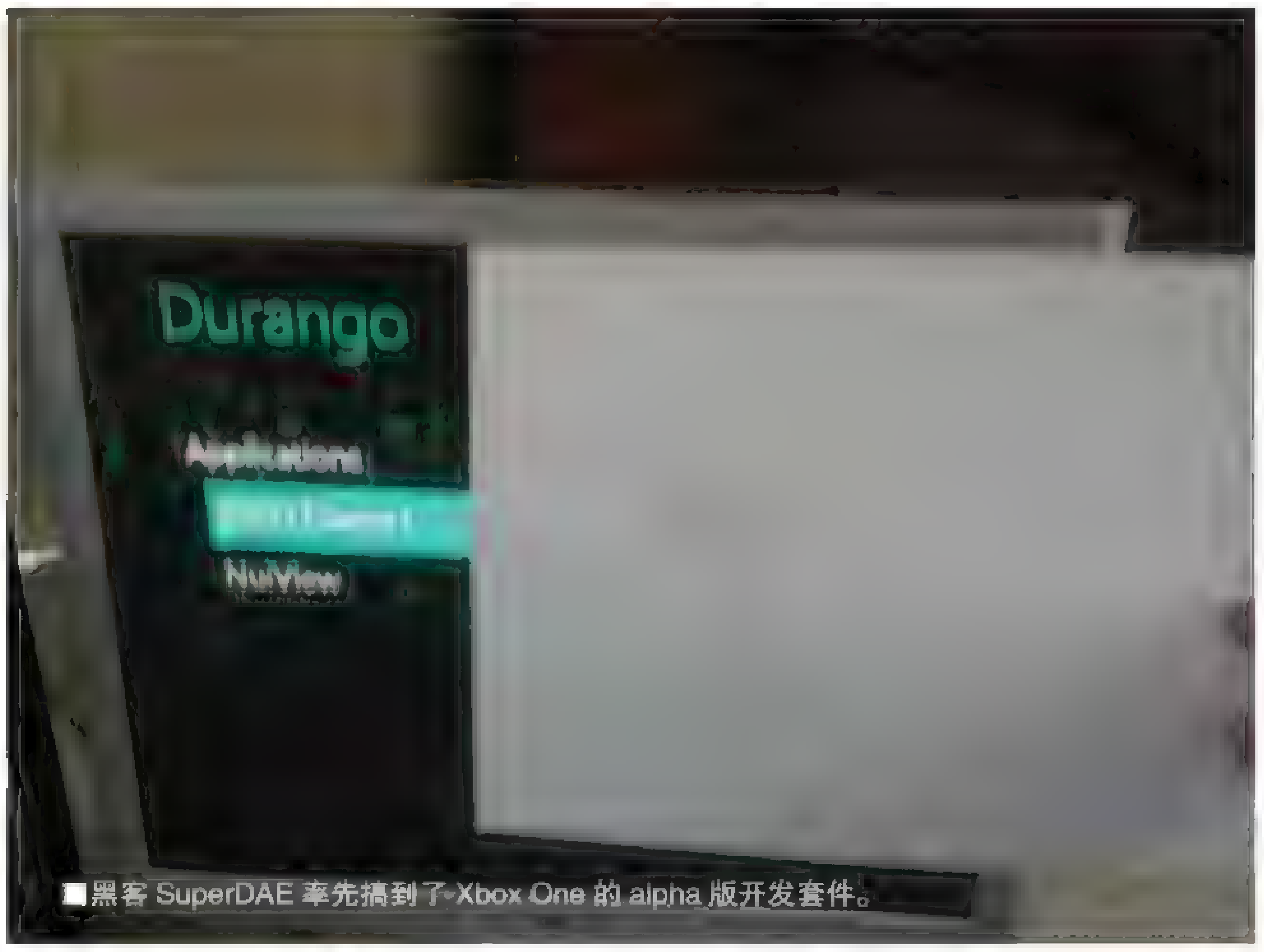
黑客搞到的内部文档显示

微软正在将Xbox One的多媒体性能转移给游戏使用

最近 Xbox One 开发工具以及相关文献资料的泄露成为业界热点事件，而从这些资料中，也能一窥 Xbox One 内部“看不见的进化”。从泄露的文件来看，最近微软正式将 Xbox One 的第 7 颗 CPU 内核开放给游戏开发者使用。此外也可以从中看到自从 2012 年 4 月第一份 alpha 开发套件提供给开发者以来，两年多时间里 Xbox One 的硬件发展脉络。

在泄密文件中有一个“What's New”版块，其中写明了每一次系统更新做出的主要改变，从主机发售前到现在的每一次 SDK（软件开发工具包）更新都有列出，还预告了将会加入的功能。从发展脉络中还可以看出微软营销方向的变化，以及 Kinect 的失势。微软不再强调这种体感控制界面，转而将其占用的运算能力开放给了 GPU 的图像运算用途，以其提升 Xbox One 的画面表现力，使其不至于总被 PS4 压制。

在这次泄露的文件中，除了第七颗 CPU 内核解禁外，另外一个最令人意外的是 Xbox One 的板载 Radeon 硬件有两个单独的显卡驱动，一个是为了发挥 GPU 的最大效能，还有一个则是用户模式驱动（UMD）。



■黑客 SuperDAE 率先搞到了 Xbox One 的 alpha 版开发套件。

alpha 版硬件：2012 年 4 月到 2013 年 2 月

在第一个 alpha 版开发套件提供给开发者时，还没有 Xbox One 这个名字，当时的代号是 Durango。当时游戏主机本身也还没有定下最终规格，自然也就没有样机。那时候提供给开发者的，其实就是一部按照目标规格配置的 PC。著名黑客 SuperDAE 侵入微软的网络并获得的开发机就是该版本。当时 Durango 的架构是基于低功率版 64 位 X86 内核，使用 DirectX 11 级别的图像硬件。

在这个时间点，Durango 的 CPU、GPU、MOVE 引擎和 ESRAM 内存都已经设计好了，不过实际主机硬件仍然在微软实验室里进行研发。虽然当时对应的软件已经在 alpha 版的开发机上进行开发，不过大部分的编码工作主要是围绕多媒体功能方面。这个阶段微软非常重视 Durango 的多媒体性能，正准备在相关领域大展拳脚，所以 Durango 与 SmartGlass 的联动、体感操作界面以及其他多媒体应用都是软件功能更新的主题。

> 微软不再强调这种体感控制界面，转而将其占用的运算能力开放给了 GPU 的图像运算用途，以其提升 Xbox One 的画面表现力，使其不至于总被 PS4 压制。

▲原版 Durango alpha 开发套件，其实就是一台特殊配置的 PC。

●**自然用户界面**：所谓的“自然用户界面”（NUI）是 Durango 研发项目启动时的重中之重，堪称是整个新主机计划的核心。最早几个版本的 SDK 提供了一些有趣的工具，包括能够将原版的 Kinect 输出与 Durango 早期版本的动作感应器输出进行对比。此时硬件距离最终确定还有很远的距离，可以用的只有红外线和纵深数据流。

在之后的几个版本更新中，新感应器的功能变更与更新有多处，主要是通过 NUI 2.0 API。2012 年 8 月的版本中加入了高级骨骼追踪、手部状态侦测、表情跟踪、身份服务以及全新的语音系统，之后几个月陆续加入了其他一些新功能。此时开发者们已经清楚地知道 Kinect 2.0 将会是 Xbox One 的核心功能，微软也为他们提供了大量的相关工具。其实在 2012 年，微软应该注意到玩家对 Kinect 的兴趣正在迅速降温，但是微软仍然义无反顾地将此作为次世代 Xbox 的最大卖点。也许微软认为精确度更高的二代产品能够再度引爆市场。毕竟当时微软已经提出了“未来客厅的生活方式”，认为体感操作将统一客厅的影音设备。

●**图像**：最早发给第三方的 PC 用的是 AMD 的显卡，采用 DirectX11“厂商直供驱动”。2012 年 4 月，微软开始提供 Durango 的专用驱动，带有被称为“Durango 用户模式驱动”的限定功能。其他定期加入的功能包括硬件视频编码与解码、D3D 11.1 曲面细分功能，以及着色处理的变更。到 8 月份，用户模式驱动已经成为默认模式，两个月后普通模式驱动被取消了。

■ beta 版硬件的尺寸已经与最终版非常接近，微软就在这个时期向全世界公开了 Xbox One。

之后驱动也在持续更新，直到后来 D3D Monolithic 驱动的发布。

●**开发工具**：2012 年 5 月微软重新推出了备受好评的 PIX 性能分析器，过去 XBOX 开发者们都用它来了解与分析开发中的代码性能特性。最初的版本看起来相当基础，之后开始高密度快速地进行改良更新。

●**操作输入**：微软一开始就提供了配套控制设备的支持，至少在基础层面上可以支持，后来在 8 月份更名为 SmartGlass。此前提供了手柄的脉冲触发器支持，意味着当时新手柄的开发已经接近尾声。

●**音频**：早期阶段的开发套件中在音频方面基本被忽略了（Xbox One 有相当强悍的 APU 内置硬件专门用于音频处理，类似于最近 PC 显卡里使用的 AMD 的 TrueAudio 模块），早期只提供了基础功能，后来在 8 月份提供了音频硬件的模拟，开发者可用于测试音频方面的代码。

Beta 版硬件：2013 年 2 月到 2013 年 8 月

2013 年初，Xbox One 即将向世人揭幕。此时硬件设计的方方面面已接近于完成。2 月份，beta 版开发套件已经向开发者发出，此时已经是基于零售版主机的尺寸，用的也是成品的芯片。不过用于开发支持的软件仍在开发中。早期的 beta 套件被叫做“斑马”硬件，因为机身上有黑白相间的条纹。当时有报道说，每台机子的黑色条纹形状都是有所不同的，这样如果硬件外泄，就能锁定是从哪儿泄露出来的——虽然当时 SuoerDAE 和维基解密已经把 Durango 的技术细节泄露个精光。

2013 年 3 月，斑马 beta 硬件已成为开发者的标准工具，对 alpha 版套件的支持全部停止。之后就是再替换为最终成品版的 Xbox One 主机，其与斑马套件的区别不仅是外观，CPU 和 GPU 的频率也提高了。在此阶段，软件方面的开发继续进行中：

●**游戏录像**：微软早就在开发游戏录像功能，然后在 2013 年 3 月公布时，刚好赶上 PS4 也公布了类似的功能。游戏过程的录像被微软和索尼同时认定是次世代主机的重要功能。

●**图像**：到 2013 年 7 月，用户模式驱动还在持续改良中，微软开始推出预览版的 Monolithic Direct3D 驱动，主要是将已有的 D3D 功能组为家用机的特性而改良，取消了不必要的功能，减少了不必要的资源浪费。该驱动成为今后 Xbox One 游戏性能提升的关键，不过首发游戏所用的版本有许多不尽人意之处。

●**自然用户界面**：Kinect 持续改良中，最终版的芯片已经就位，摄像头也已经是量产型的。此时的更新主要是让 Kinect 的识别精度提高。指尖与拇指关节侦测、关节角度、嘴与眼睛状态侦测、改良的坐姿侦测等都已全部加入。文件中也指出完整的 Kinect 功能要到非常后期的阶段才会备齐，这就导致体感游戏的开发十分困难，这大概就是微软自己也未能在首发阶段为 Kinect 提供充分支持的原因。

Xbox One 首发之前的最后一次更新是在 2013 年 8 月，Xbox One OS 的第三服务包（QFE3）终于发布。文件中也有一部分是专门用于说明首发游戏的准备，引人注意的是其中提到了要使用动态解析度，建议开发者在无法达到目标帧率时，优先降低解析度以确保帧率。微软还提供了一个参考方法，能够逐帧动态调整帧率。不过后来使用该方法的游戏似乎不多，能够确定的只有《德军总部 新秩序》，而且该作似乎是使用 id Tech 5 引擎的相关内置功能。

到这一阶段，微软已经意识到很多首发游戏都无法达到目标解析度。微软还使用了 AMD 独有的 EQAA 抗锯齿技术，这是在主机首发的几个月前加入的，但没有哪款首发游戏使用该功能。在 Xbox One 的初期游戏中，抗锯齿效果较好的是《极限竞速 地平线 2》，这是惟一一款使用了 4 倍 MSAA 抗锯齿技术的 Xbox One 大作。

2014 年 2 月到 11 月

在 Xbox One 文件里有一大片空白，2013 年 8 月到 2014 年 2 月这个时间段“What's New”版块空缺。但 2014 年初是微软的关键时期，此时由于 PS4 势如破竹，微软开始调整失败的 Xbox One 首发战略，尽可能释放 Xbox One 的 GPU 潜能，将在首发游戏中成为瓶颈的 ESRAM 资源更多地开放给开发者。

●**图像**：3 月份加入了硬件视频编解码功能，以及异步 GPU 计算支持。5 月份完全取消了用户模式驱动的支持，取而代之的是单驱动。于是 2014 年第二季度发售的游戏在 GPU 性能方面明显提升。在这个阶段，几乎每个月 GPU 的性能都在提高，尤其在 7 月份有一次大提升。

GPU 性能的提升，大部分是抽取了原本预留给 Kinect 的运算资源。不使用 Kinect 语音、纵深与红外处理功能的游戏可以获得一个 CPU 内核的额外处理能力。此外取消定制语音指令也可以帮助 CPU 释放 1GB/s 的带宽。

●**开发工具**：微软的 PIX 解析器在 9 月份继续更新，微软推出了一个 ESRAM 查看器，帮助开发者最大限度的利用超快速缓存器。文件中还提到了一个为开发者提供的专用截图功能。

●**操作输入与 NUI**：这一阶段 Kinect 明显被冷落了，功能更新方面主要围绕错误修正，不再试图对感应器的性能进行改良。反而是在手柄输入方面进行了操作响应的改良。此外还为“独占零售应用”添加了键盘支持。

●**多人游戏改良**：文件显示，2014 年之前的多人游戏处理技术与 2015 年之后的将会完全不同。过去在进行多人游戏时，加入、退出、配对等都是通过派对系统进行的，而 2015 年之后将通过“多人线程目录（MPSD）”系统更直接地进行服务响应，能够使多人游戏更流畅。

总结：从多媒体中心转型为专用游戏机

历史上每一代游戏机一开始的时候都野心勃勃地想要把自己变成家庭多媒体中心，但是后来在玩家与开发者的炮轰中又变成了纯粹的游戏机，Xbox One 也不例外。从 Xbox One 泄露文档的资料来看，过去为各种多媒体功能预留的系统资源正被全面取回，尽一切可能用于游戏画面的提升。尤其是本来占用了相当大预算资源的 Kinect，不仅不再是主机标配周边，也正在游戏底层开发层面变成鸡肋。由此换来的是 Xbox One 的一些一线大作画面已经追上 PS4。当然，索尼可能也在不断释放 PS4 的潜力。不管怎样，微软与索尼再次走到了游戏画面竞赛的道路上，可以肯定的是 2015 年的 3A 大作画面会有一次全面的提升。硬件商与软件商都已为此做好技术准备。

▲ Xbox One 的首发游戏与 PS4 相比 GPU 性能明显不足。2014 年 2 月开始，微软每个月都在进一步释放 GPU 的潜力。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

COS角色 朝比奈大吾
出自《喧哗番长の魂与血》
Coser 初心者

喧哗番长6 魂与血

喧哗番長6 ソウル&ブラッド

3DS

19

［游戏简介］以日本高中的“不良学生”为主角，通过热血斗殴来描绘友情和青春的动作游戏。本作延续了系列的特色系统，通过怒盯和嘴炮来挑拨对手打架，并且提高了日常行动的自由度。玩家将扮演私立九鬼岛高校的新生朝比奈大吾，在番长片桐龙治的统治下，体验坏学生的三年校园生活。

卡通渲染和漫画分镜的演出配合不良学生的配音，代入感不错。由于题材特殊，剧情对白会显得异常难懂。为“不良”打造的游戏系统相当恶搞，战斗操作对按键节奏要求较高，有着能够自由设置攻击和动作的技能系统。打架快感独特，但在街道等较为复杂的场景会拖慢，严重影响战斗体验。

本作基本可以视为《如龙》系列的校园版，日漫日剧中那些“男人的浪漫”桥段在本作中随处可见。在保留了系列特有的要素之外，本作加入了丰富的收集系统和迷你游戏。新事件的加入和角色养成部分也提高了本作的耐玩度。但打击感不足和战斗时混乱的视角使得这游戏的素质略打折扣。

作为一款掌机平台的作品，游戏的画面表现尚可，不过在人多的场景中掉帧现象较为严重。漫画式的表现手法是一大亮点，在打斗时不断出现的拟声词大大加强了玩家们的代入感，不过打击感还是稍有欠缺。游戏有着较高的自由度，不过可探索内容较少，到了后期可能会略感无聊。

权力的游戏

下载游戏

Game of Thrones

PS4/PS3/XOne/X360

2014年12月2日

4.99美元

Telltale Games　　文字冒险

推荐度 9.0/10

本作对于Telltale的固有风格来说是一种挑战，不但得把原本比较卡通化的人物造型往真实向靠拢，整体游戏色调风格也要和电视剧相对统一，故事还得改成史诗剧应有的多视角。Telltale很好地达成了这些目标，而且在“杀人”的干脆利落程度上颇有马丁老爷子风范，值得一赞！

三重消除

下载游戏

Threes!

XOne

2014年12月5日

6.99美元

Hidden Variable Studios　　益智

推荐度 8.0/10

最好玩的数字类消除游戏之一，小清新的风格也非常养眼，移植到Xbox One上依然乐趣不减。《三重消除》的特色是1与2的的不对称的消除，以及享受着在即将步入死路的安全操作，和放手一搏却有可能在绝处逢生的抉择中左右为难的快感。本作的成就设定可谓丧心病狂，想要挑战的玩家可要有所觉悟才行。

泰坦放克

下载游戏

Funk of Titans

XOne

2015年1月9日

14.99美元

A Crowd of Monsters　　动作

推荐度 7.0/10

一款充斥着放克音乐元素的跑酷游戏，希腊诸神都被恶搞成黑人。游戏为强制卷轴的横版跑酷游戏，不过速度较慢，能够让玩家及时做出跳跃、攻击等动作。游戏充分向玩家展示了一款14.99美元的跑酷游戏应该是什么样子，每个关卡都有3个奖章，打过之后还有天马关、宙斯挑战等内容，成就也很简单。

刺客信条 大革命 死去的国王

DLC

Assassin's Creed Unity Dead Kings

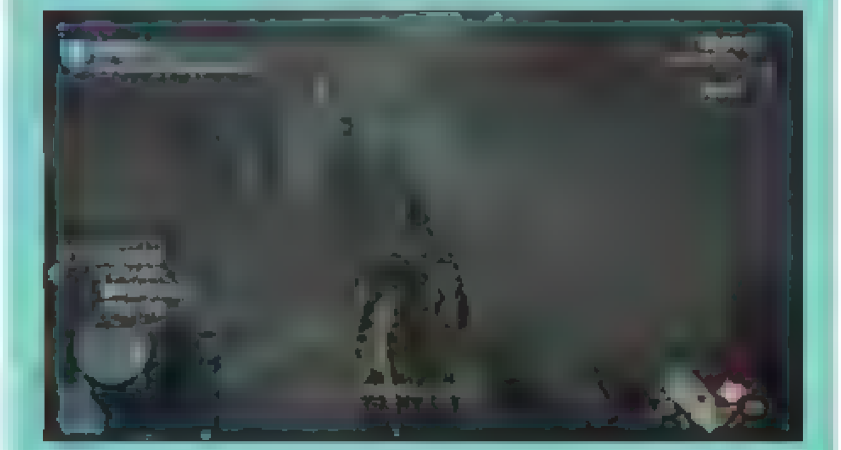
PS4/XOne

2015年1月13日

免费

Ubisoft　　动作冒险

推荐度 9.0/10



“大革命”终于在多次更新之后向玩家们展示出一个较为完美的形态。而首个DLC“死去的国王”也作为补偿免费送给玩家。光是将近8G的容量足以说明内容的厚道程度。不仅添加了新的章节剧情，更是收录了众多服装与武器。注意玩家的本篇存档至少要完成序列4左右才能进入DLC内容。

世界樹と不思議のダンジョン

世界树与不可思议的迷宫	Atlus	角色扮演
3DS		

在去年 11 月的世界树迷宫 Niconico 生放送活动上正式公布了《世界树与不可思议的迷宫》，这款游戏可谓是迷宫类角色扮演游戏爱好者梦寐以求的作品。曾经跟许多游戏系列合作，衍生出各种联动作品的“不可思议的迷宫”，这次居然跟《世界树迷宫》合体，两种迷宫究竟会产生什么有趣的化学反应呢？下面就一起来看看最新释出的情报吧。

两大迷宫游戏的梦幻组合

世界观

能够眺望琥珀色世界树绝美景色的城镇“阿斯拉格”，此处有着不可思议的迷宫，众多冒险者慕名而来。然而迷宫中的构造好比蚂蚁之巢穴，每次踏入其中，地形都会产生微妙的变化，这让冒险者们感到棘手，更不必说闯入迷宫的尽头。

为了支援冒险者，阿斯拉格举全城之力提供冒险指引的协助和有用的设施。至于为何要如此大力支持，城镇的领导者说出耐人寻味的回答：“这都是为命中注定的那一刻而做的准备。”

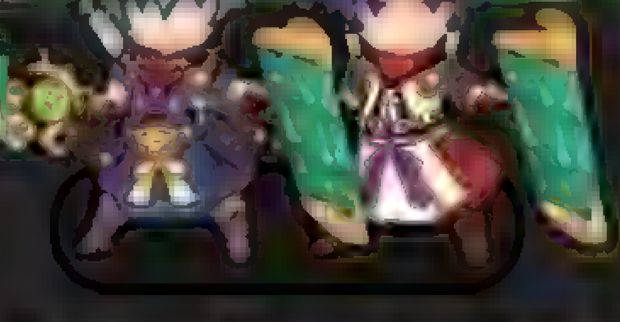
职业

本作的职业构成跟“世界树迷宫”非常相似。在创建自定义角色时，每个职业都有男女两种基本外观，颜色则是各有 4 种，因此可以从 8 种组合中选择自己喜欢的造型。除了基本的形象，角色手上的武器还会随着玩家的选择而变更，喜欢纸娃娃多样化的自定义系统的玩家，应该可以在本作中收获不少惊喜。

除了“世界树迷宫”里面的常见职业，本作中也有新设计的职业，比如“风来”，显然就是来自于《风来的西林》系列”。原本就充满了随机性的迷宫探索，加上大量职业的混搭队伍，游戏的耐玩度相信也不会让人失望。

风来

为了探求传说而在世上漂泊的浪客，时刻生活在冒险旅途之中，是不可思议迷宫的大师。



●突风：唤起突如其来的强风，将区域内的敌人卷到半空中，同时将其摧毁。
●扇形投石：向看前方扇形范围内的敌人投掷石头造成伤害。
●鸟兽退治：必须装备武器使用的技能。对正面的敌人进行攻击。当对方是鸟类和其他动物的时候，伤害会增加。
●挖掘隧道：将前方三格内的墙壁破坏掉。

© ATLUS
© SEGA All rights reserved.
© Spike ChunsoftCo., Ltd.

剑士

使用剑类武器近身攻击的职业，攻防兼具的平衡性使其成为了战斗中的要员。除了有根据装备的武器类型而改变的，能够覆盖复数格子的短距离斩击/突刺攻击之外，剑士还具有火焰剑等技能，攻击方式并不单调。

圣骑士

不仅自身有着突出的攻防能力，能担当肉盾的角色，还能为队友提供护盾。比如让队员暂时无敌，或者把周围的敌人吸引到身边。利用手上的坚盾，还能将敌人击飞。

经典回合制：不可思议的迷宫

本作沿用"不可思议的迷宫"的基本玩法，也就是玩家操控一支队伍来探索随机生成的迷宫。迷宫中的各种要素，比如地形、道具、怪物、宝箱和陷阱，全部都会刷新，因此在每次探索的时候，新鲜感和紧张感都会跟第一次游玩的时候一样。

在俯视角的地图上按照回合制的规则来行动，每当队伍进行攻击、使用技能和道具、更换装备、移动等等行为时，游戏就会经过一回合，而敌人也会同时进行一回合的行动。我方队伍每回合都会恢复一些生命值，但是作为队长的角色之饱腹度却会减少，需要使用各种道具来维持行动力。

此外，在不可思议的迷宫中常规的要素，比如地面各种奇怪的陷阱、临时增益用的拾取道具、随机的迷宫商人等等，都会在本作中悉数体现。

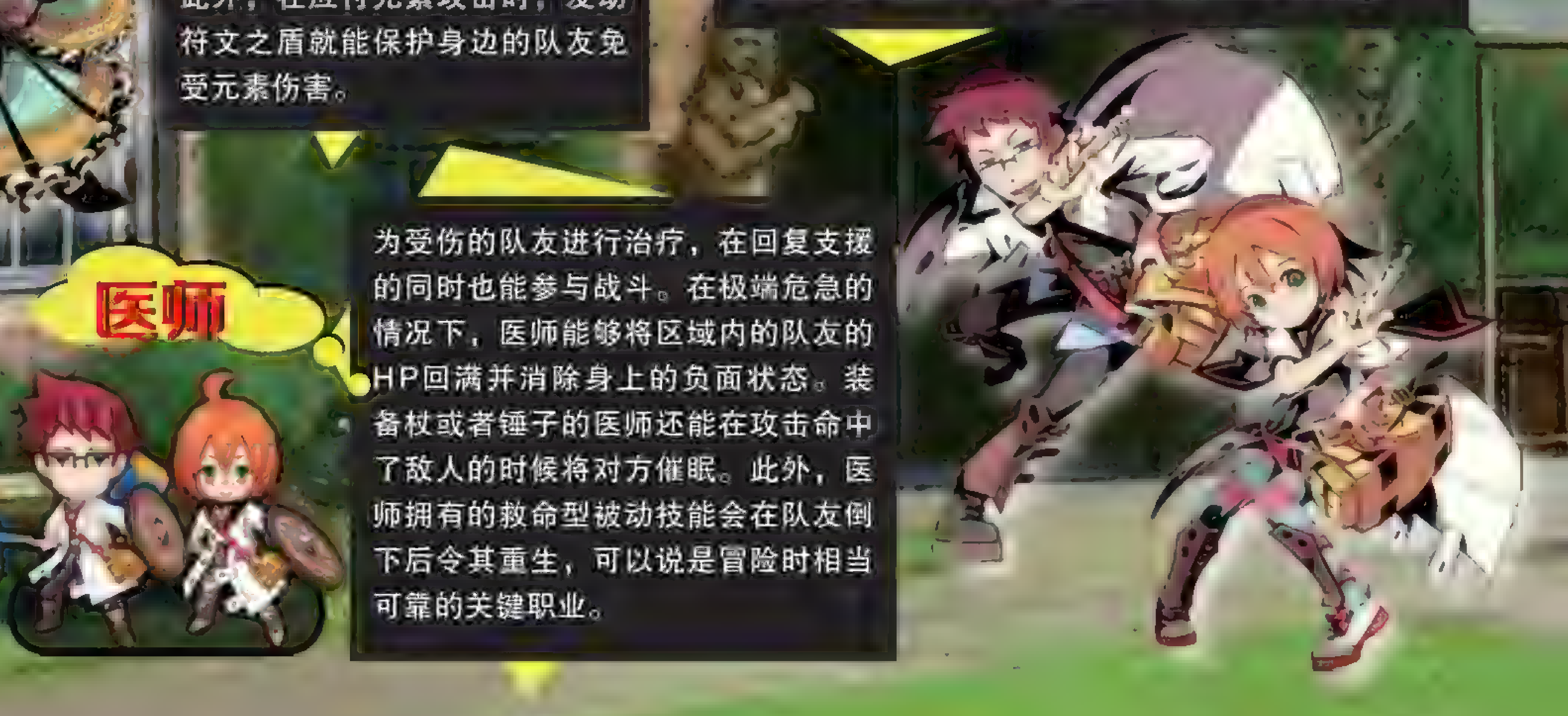
▲角色可以八向选择目标，队员们会围绕队长而行动。战斗的节奏相对较快。

炮手

使用枪弹狙击敌方弱点的职业，能够在远处最大程度地回避风险。专用的强力技能是发射可以把对手击飞并使其陷入麻痹状态的魔弹。除了各种远距离或是广范围的枪弹射击，炮手还能为队友解除异常状态。

符文师

以符文石为触媒，操纵大气中的元素，能够发动火、冰、雷属性远程印术攻击的符文师。各种元素印术都有范围上的差异，比如可以连发的冰元素招式会打到目标及后方的敌人，而火元素招式则是会打到目标及周围的敌人。此外，在应付元素攻击时，发动符文之盾就能保护身边的队友免受元素伤害。



医师

为受伤的队友进行治疗，在回复支援的同时也能参与战斗。在极端危急的情况下，医师能够将区域内的队友的HP回满并消除身上的负面状态。装备杖或者锤子的医师还能在攻击命中了敌人的时候将对方催眠。此外，医师拥有的救命型被动技能会在队友倒下后令其重生，可以说是冒险时相当可靠的关键职业。

以轻盈灵动的舞姿支援队伍行动，并提供多种强化及回复效果。舞者倾向于专门的辅助，就算是攻击技能，也是要跟在队友之后行动，比如进行追击。而且舞者的辅助通常都拥有多重效果，在消耗战等情况下应该会大派用场。

舞者

咒术师

运用禁断的咒语随心所欲地控制敌人，能够造成弱化、混乱和沉默等异常状态，甚至还能操控敌人的一举一动，包括令其自相残杀，或者自行灭亡。另外，还有使自己在陷入危机的时候反而变得强大的技能。

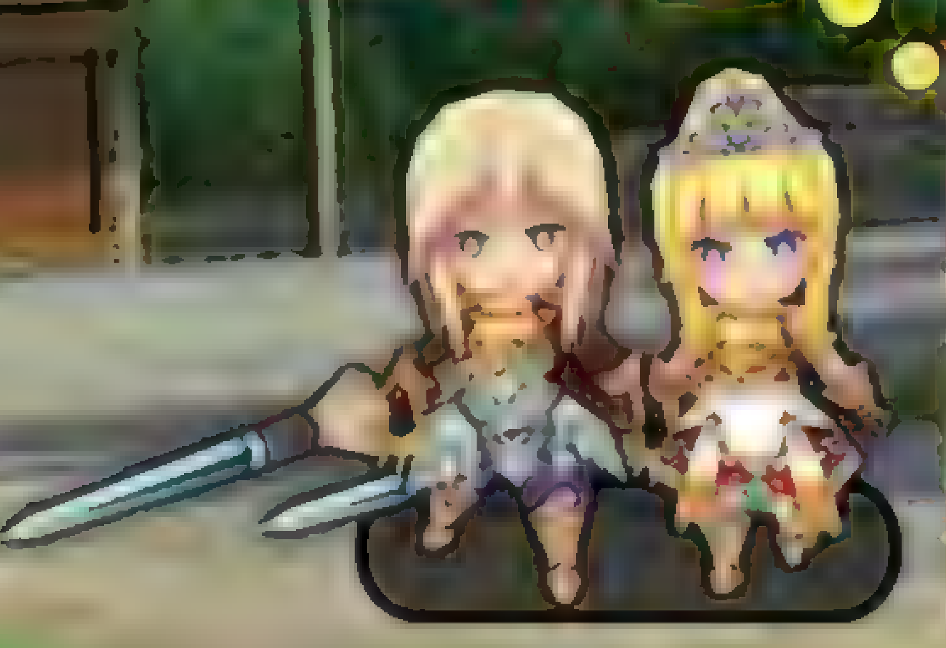
四人队伍的冒险

“《世界树迷宫》系列”以众多职业和自定义角色著名，而在本作中的一大特色，便是这些职业群。每个角色都能够通过升级、学习技能和装备来培养，角色扮演的要素相对传统。而在最多四人组成的队伍中，玩家需要设置一名角色为队长。队长可以随时更换，而且如果希望冒险更加刺激的话，甚至可以仅凭队长一人单打独斗。只不过跟其他的“不可思议迷宫”一样，一旦队伍不幸团灭，至此收集到的道具物品都会丢失不见，长期探索迷宫的努力毁于一瞬的感觉可不好受，冒险者们可要时刻注意周围的状况，谨慎行动！

▲角色建模采用2头身比例，场景和技能细节都做得相当到位。

继承王国贵族血统，通过自信满满的号令指挥队友战斗的职业。这个职业不仅名字特别，其技能的作用也别具一格。王子和公主可以为队员提供增益，加强他们的防护力，甚至是解除他们身上的负面效果和敌人身上的强化效果。

王子/公主



忍者

在暗影之下施展忍法的特殊技能，依靠敏捷的身手和致命的刃刃战斗。忍者有着许多导致敌人即死的技能，或是让敌人身上的异常状态不断扩散，是个非常阴险毒辣的职业。

在经历了一年零一个月的宣传之后，《TOZ》终于要在 1 月 22 日与各位玩家们见面。当读者们看到这篇前线的时候想必距离《TOZ》发售已经所剩时间不多，又或者各位已经拿到了《TOZ》，开始边看着 UCG 边打游戏了。越是临近发售，官方公开的情报就越重大，本期前线的重点有新角色的介绍以及罗泽的正式参战消息，情报精选部分也别错过了哦。

文 秋沙雨 美编 NINA

热情传说	BNGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
	2015年1月22日 本地1人（战斗时1～4人）	对应年龄：12岁以上
	售价为8070日元	

旅途中的相遇

商队公会“鹤鸰之羽”

商队公会“鹤鸰之羽”的队长，同时也是一个十分有名的商人。言行沉稳而理性，对民间情报的掌握十分到位，对人心的揣摩也十分熟练，经常利用自己的优势，晓之以情动之以理地让商谈成功。罗泽曾说过，“他既是我们的眼，也是我们的耳，更是我们的头脑”。

艾吉优

CV：增谷康纪

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

鹡鸰之羽的主要成员之一，虽然是一个沉默寡言不喜欢出风头的男性，但是从商业事务到商队的护卫等方面的工作都完成得很完美，是类似于艾吉优右手般的存在。据罗泽所说，他意外地会写文章，对“文学”很有兴趣。

罗修

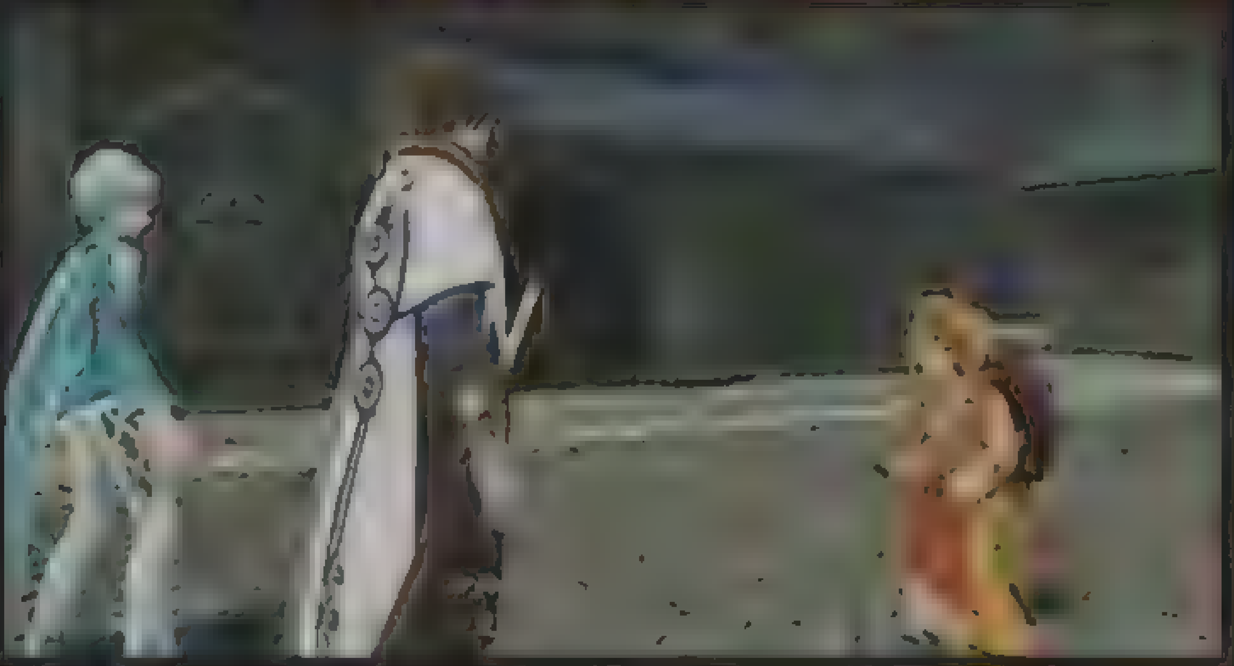
CV：宫本充

龟人的回归

龟人（かめにん）

CV：井上麻里奈

在史雷等人的旅途里一直遇到的谜之生物，背着奇怪的甲壳，说话也有着特殊的口癖。这是天族？还是凭魔？还是说是其他什么“特别”的生物吗？史雷和米库里欧围绕着龟人的真正身份而展开过激烈的讨论。有传言说，龟人内心的包容力大小是与他（？）们的龟壳大小呈正比。龟人非常热衷于制作世界各地的地图，与龟人进行交涉的话就能够从他（？）那里购买，龟人利用贩卖地图获得的钱作为旅费，一直在追着谁的踪迹……

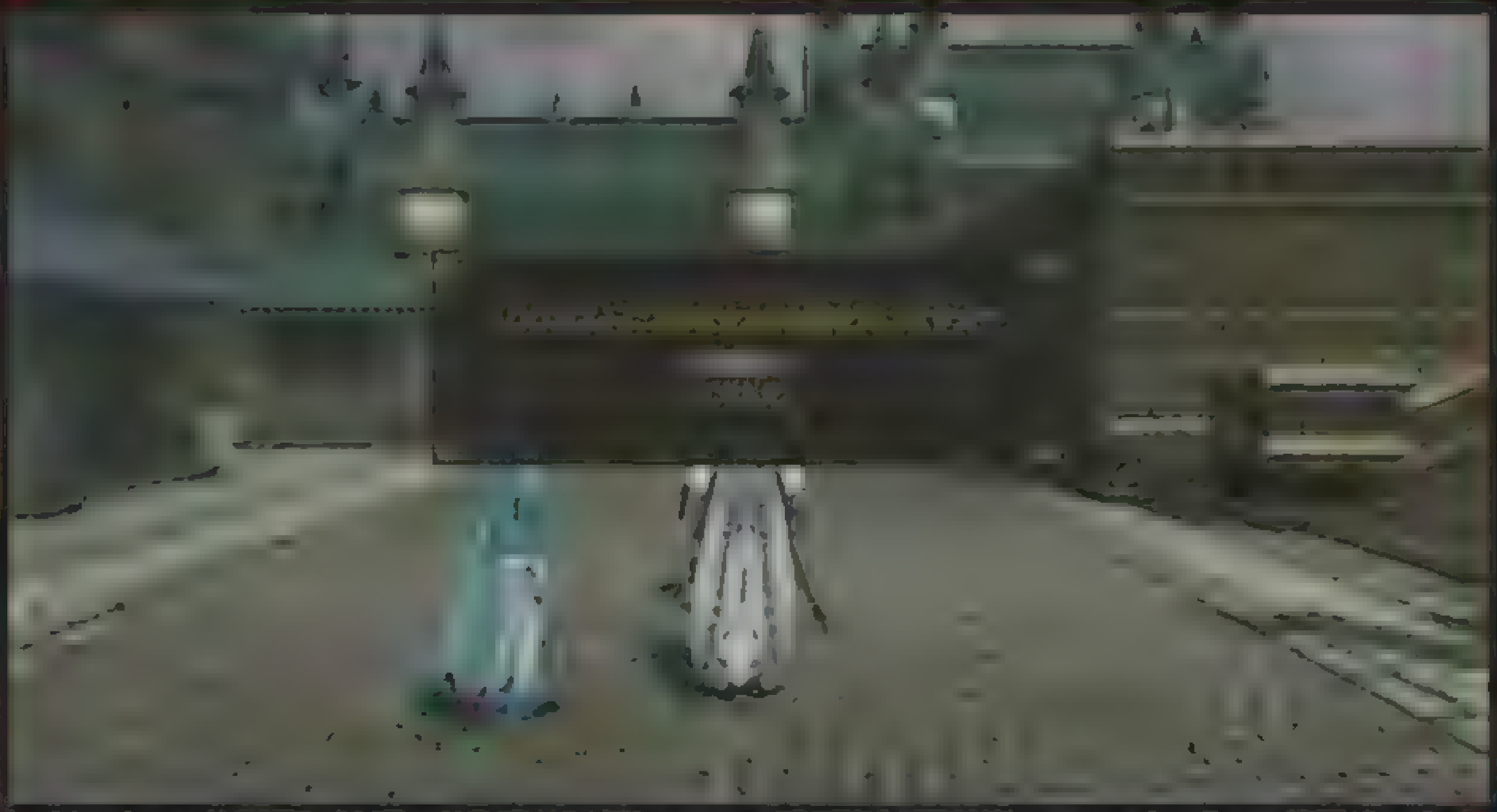


罗泽正式参战

由于某些原因而与史雷等人共同行动的罗泽有着能够与史雷匹敌的灵应力，在一开始她无法看到天族，在之后由于某个契机她变得能够看到天族，不仅如此，她还能像史雷一样，可以与队伍里的天族成员进行神依。在此之前，神依是与天族签下了契约的史雷才能改使用的战斗模式，那么罗泽又是如何能够使用神依，这些就要等到游戏发售才能为各位揭晓了。

罗泽的神依除了外表和史雷有些区别之外，武器的操作与史雷的神依相同，秘奥义也都是一样的。

地图的购买



在旅途中，如果发现了龟人的话可以花钱与他（？）购买地图来填充史雷手上的《天遗见闻录》的空白，还能发现之前没有去过的地点。

购买前

购买后

在本作里登场的不仅仅只有龟人，黑暗龟人（ダークかめにん）也会出现，它们似乎会在普通人无法进入的危险场所进行商贩活动。

与PS3各作的联动

在《无尽传说2》和《仙乐传说 混合包》，如果玩家的PS3里有各作《传说》的游戏存档，那么在开始游戏的时候就能够获得对应作品的特典。

在本作里BNGI也采用了这样的联动方式，本作和《无尽传说2》一样，根据玩家所拥有的对应存档附送各作《传说》对应角色的饰品。顺便一提，这些饰品在游戏流程或支线里都是无法拿到的，只能够通过存档联动获得。获得方法是进入《TOZ》开始新游戏或者二周目，在开始游戏的时候系统就会自动读取玩家的各作存档。

PS3各作《传说》存档对应的联动饰品如下：

《宵星传说》：尤利的人偶

《圣恩传说f》：机械索菲的人偶

《无尽传说》：裘德和米拉的人偶

《无尽传说2》：路德加的人偶

《仙乐传说 混合包》的《仙乐传说》：罗伊德的人偶

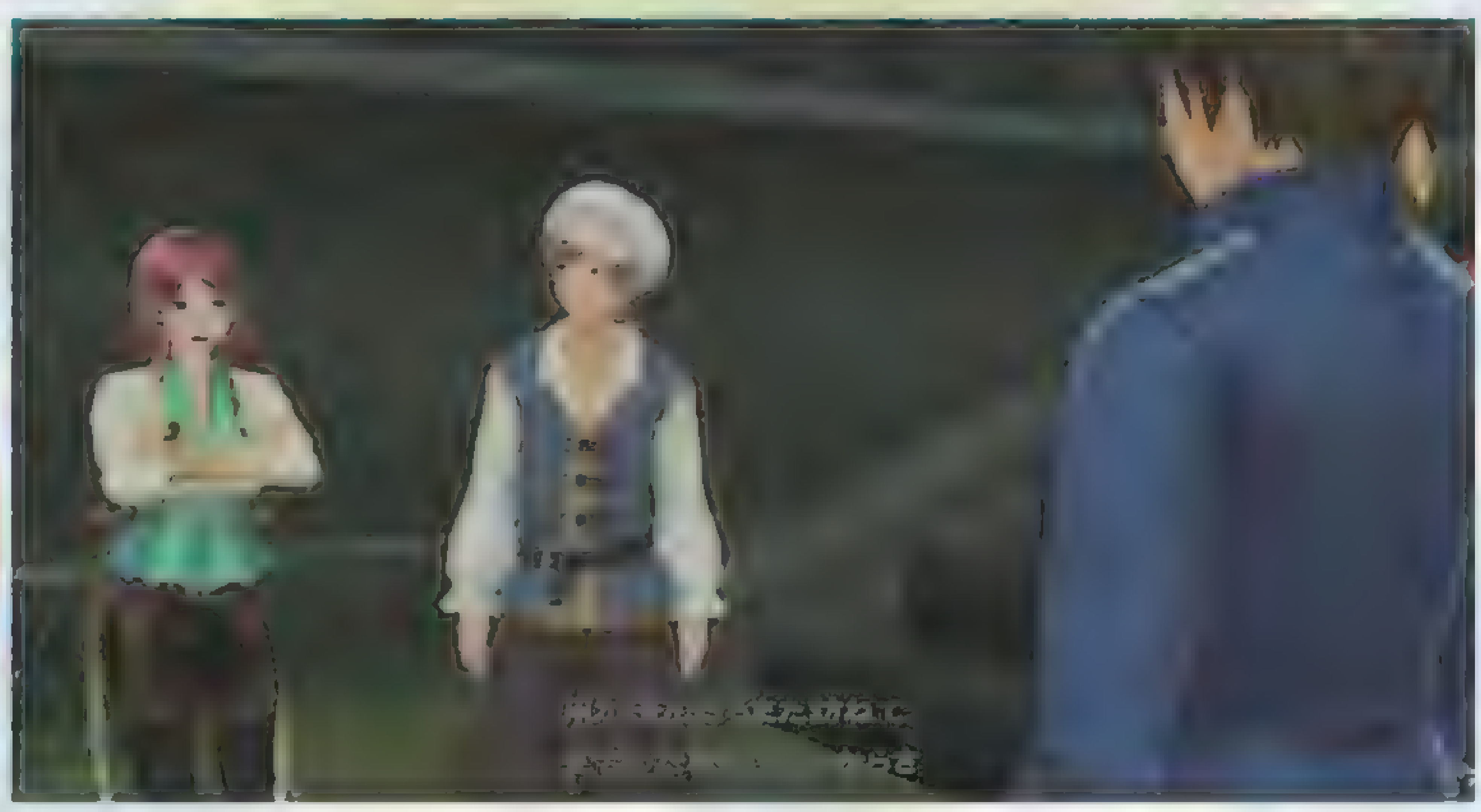
《仙乐传说 混合包》的《TOS 拉塔特斯克的骑士》：玛露塔的人偶

《Fami通》特典

在1月22日当天发售的日本游戏杂志《Fami通》会赠送《圣恩传说f》里登场的机械阿斯贝尔人偶，对该饰品有兴趣的读者可以考虑购买该杂志，如果不方便入手实体版的话可以考虑通过"Book ☆ Walker"这类日本电子书网站购买《Fami通》。

安·多鲁梅

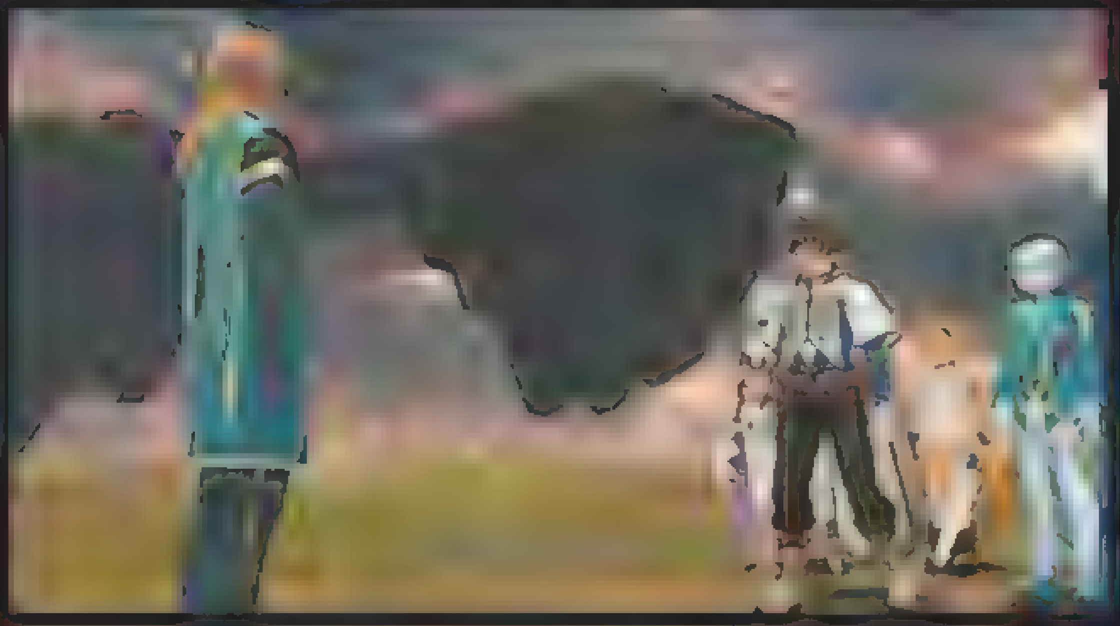
CV：梶裕贵

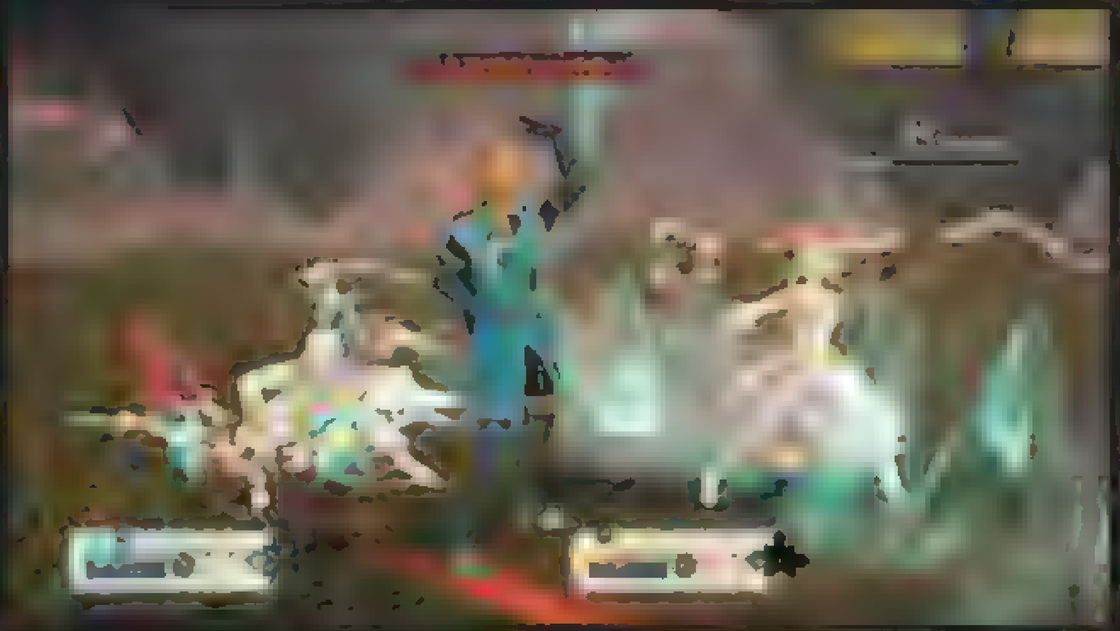


来自10周年的来访者

对于《传说》系列”正统作来说，历代作角色的乱入是一个非常值得注目的焦点，除了极少数的作品没有历代作角色之外，绝大多数作品都会有历代作角色乱入，乱入的地点基本为斗技场或者通关后的隐藏迷宫。

历代作角色乱入的看点之一就是可以看到不同比例建模的角色们，就如同在《心灵传说》里可以看到点阵图的尤利或凯，在《无尽传说2》里可以看到等身3D建模的克雷斯、斯坦、敏特和露蒂一般。除此之外还能期待一下由动画制作小组为乱入的角色们重新绘制的秘奥义Cut in，前一部正统作《无尽传说2》里甚至出现了传说小组为克雷斯与斯坦重新整合的共鸣秘奥义版“杀剧舞荒剑”，让不少粉丝们都热血沸腾。





在本作里自然也不会缺少历代作角色的身影，不知是不是因为本作邀请了子安武人来为敌方角色路纳尔配音的缘故，同样由子安武人配音的《深渊传说》杰伊德·卡提斯也乱入到了本作之中。从对话的内容来看，他似乎是被突然卷入到了异世界之中，不知除了他之外还会不会有来自其他作品的角色乱入。除了两张剧情图之外官方还公开了一张战斗截图，看来与杰伊德的战斗还是无法避免的。

新DLC与配信日期公布

与《青之驱魔师》的联动

穿戴《青之驱魔师》的DLC服装的话在战斗结束后会有特殊对话。

由鲁：奥村燐的发型与服装

米库里欧：奥村雪男的发型与服装

莱拉：雾隐修摩的发型与服装

艾多娜：杜山诗惠美的发型与服装

泳装

换上泳装服装的话战斗时的BGM会变成泳装专用BGM。友情提示：周目想好好看剧情的话，千万别换上泳装，无论严肃的剧情在泳装面前都会变成搞笑剧。

史雷：憧憬大海的青年发型与服装、潜水镜、白色海豚

艾莉夏：清凉少女的发型与服装、白色太阳镜

米库里欧：想熟知大海的青年发型与服装、小黄鸡游泳圈

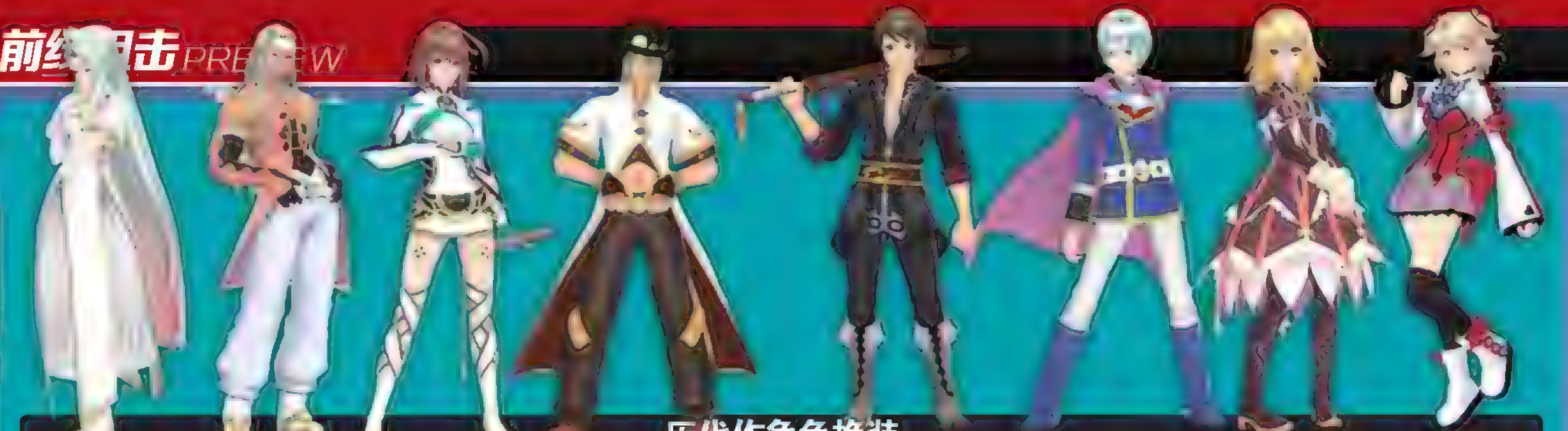
莱拉：水边的贵妇人发型与服装、白色帽子

艾多娜：讨厌水的少女发型与服装、诺尔敏饰品

罗泽：在海边奔跑的少女发型与服装、罗泽的鸭舌帽

德泽尔：黑色救生员的发型与服装、德泽尔的鸭舌帽

扎比达：南国沙滩男的发型与服装、草帽



历代作角色换装

换上历代角色装之后战斗时和战斗结束后的BGM就会变成历代作的音乐。

史雷（《宵星传说》尤利·罗威尔）：扎菲亚斯的青年发型与服装、武醒魔导器

艾莉夏（《圣恩传说》谢丽雅·巴恩斯）：兰德的天使发型与服装

米库里欧（《宿命传说》里昂·马格纳斯）：圣迦尔德王国的客座剑士发型与服装、耳坠

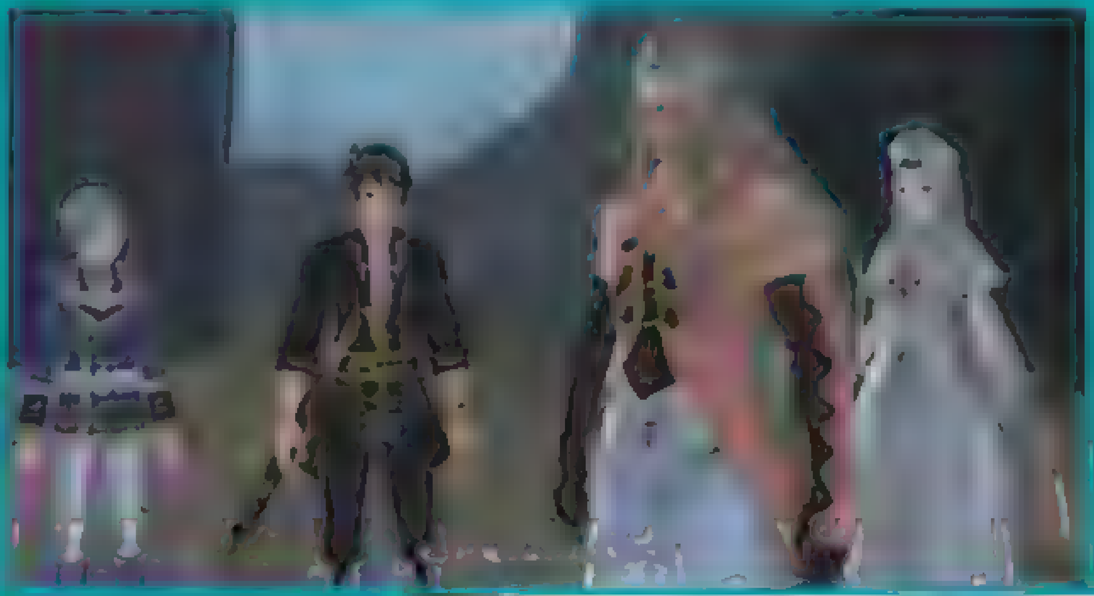
莱拉（《幻想传说》敏特·亚德涅特）：独角兽的法术师发型与服装、帽子

艾多娜（《无尽传说》艾丽泽·卢塔斯）：内向的少女发型与服装

罗泽（《无尽传说2》米拉=马克思威尔）：高贵的精灵之主发型与服装

德泽尔（《深渊传说》卢克·冯·法布雷）：圣焰之光的发型与服装

扎比达（《仙乐传说》泽洛斯·怀尔达）：泰瑟亚兰的神子发型与服装

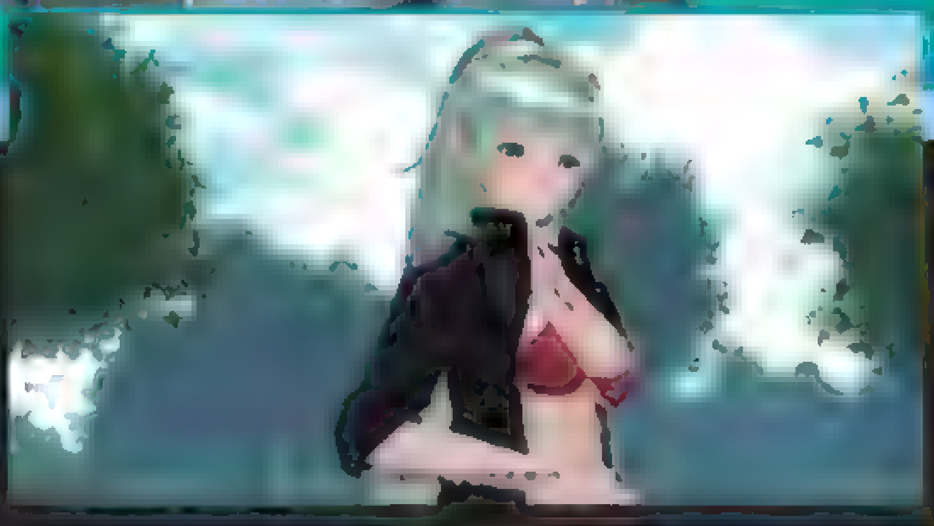


DLC价格与配信时间

1月22日：《EVA》换装（500日元/件）、《偶像大师》换装（300日元/件）

1月29日：学园装（300日元/件）、泳装（300日元/件）、《青之驱魔师》换装（500日元/件）、《战国BASARA4》饰品（200日元/个）

2月5日：历代作角色换装（300日元/件）



情报精选

●《圣恩传说》的景点探索（ディスカバリー）要素健在，发现新景点可以触发对应的Chat小对话。

●在各地可以发现石碑，石碑上加载着战斗教程。

●景田探索和发现石碑可以获得AP，AP用于装备效果范围为整个队伍的战斗行动（バトルアクト）技能。

●在地图上可以确认事件，金色的☆是触发主线的提示，紫色的☆是触发支线的提示。

●在序盘的剧情进行到一定程度之后，接触到新的存档点就可以净化存档点的污垢，这时候可以利用存档点来花钱进行各地之间的瞬间移动。

●本作的料理系统是通过在旅馆进食来进行发动的。在旅馆休息可以让HP和SC全恢复、反复利用的话还能增加料理的数量，有时候还会触发新的Chat小对话或者新的援助天赋。

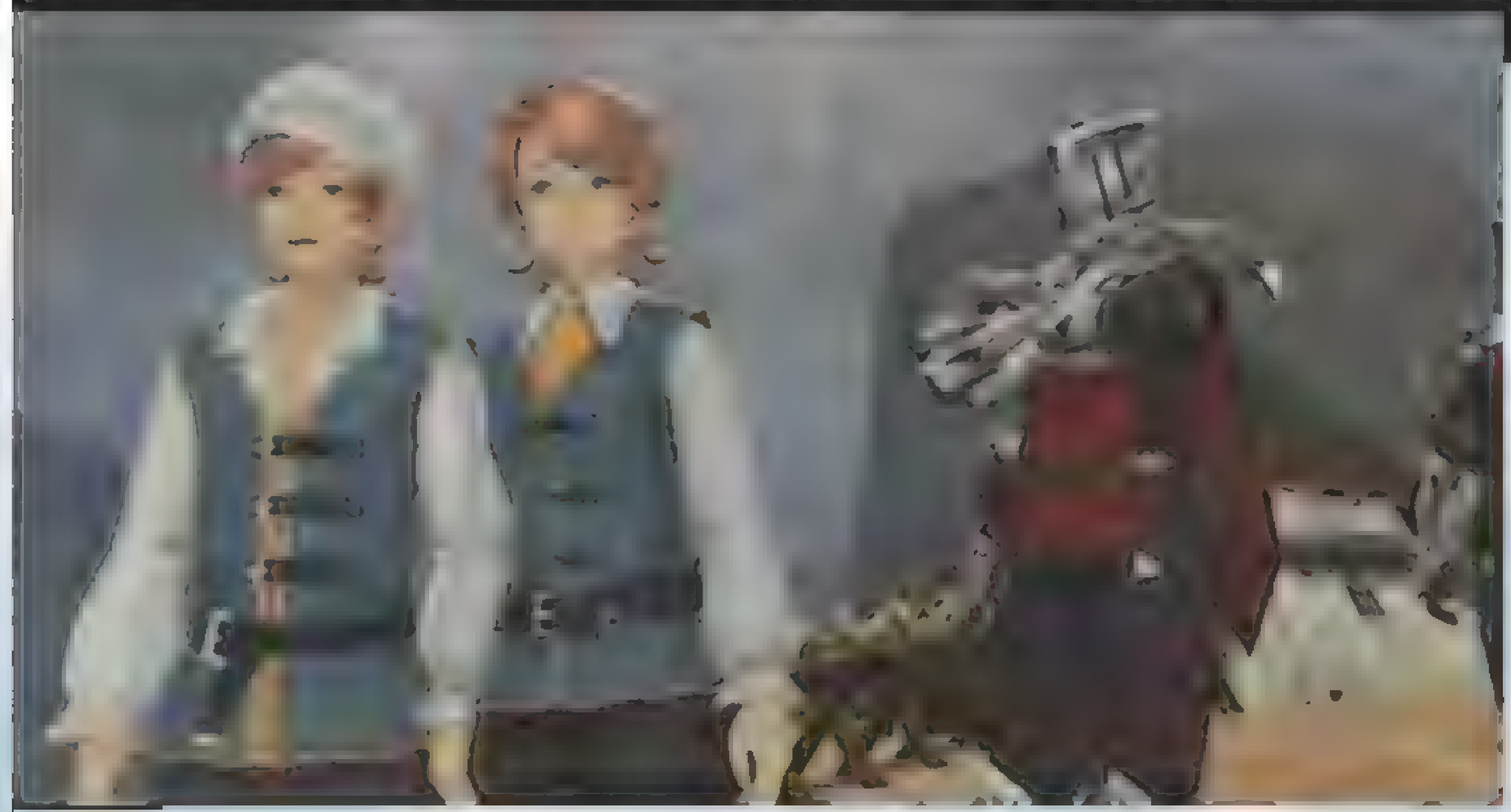
●每个角色都有着数个援助天赋（サポートタレント），装备援助天赋之后在地图上移动就能够获得各种各样的好处，例如能够制作点心、寻找地图上的宝箱、寻找景点或石碑、进行药品的调合或者在移动时自动回复HP等等。援助天赋有熟练度设定，熟练度越高，探查的范围越大或者制作物品所花费的时间越短。

●通过与各地的天族进行交流可以为各地区寻回天族的加护，通过天族的加护除了可以进行上文提到过的存档点之间的移动之外，还能够装备在各地找到的诺尔敏，提高战斗时附带特定Skill的武器掉落率，以及可以使用道具来兑换Grade。天族的加护有等级设定，需要使用Grade来提升加护等级，加护等级越高，可使用的恩惠就越多。

●称号系统沿用《圣恩传说》的风格，有熟练度设定，提升熟练度可以让称号附带的特殊效果增加，或者可以习得新的术技。

●本作的四属性神依秘奥义分别是火属性的フランブレイブ、水属性的アクアリルムス、风属性的シルフィスティア和地属性的アーステッパー。玩过《宿命传说2》的玩家想必对这几个秘奥义不会感到陌生。

●本作的官方攻略书将于2月21日发售。



CV：小清水亚美

安·菲儿

[illegible]之一，安·多[illegible]的双胞胎妹妹，昵称"菲儿"，性格活泼而不拘小节，[illegible]相近，两人之间的相处就像是同班同学一样的[illegible]

剑刃风暴 百年战争与噩梦	Koei Tecmo	策略
多机种 ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア		日版
2015年1月29日 本地1人 在线2人 对应年龄 12岁以上		
售价为：PS4/Xbox One版7800日元，PS3版6800日元		

《决战》再临次世代！

1999年7月，在SONY还未公开PS下一代主机的正式名称之前，光荣就宣布将在PS下一代主机上推出一款名为《决战》的游戏。到了PS3即将发售的关键时期，这次光荣公布了《决战》的精神续作——《剑刃风暴 百年战争》。如今PS4发售刚满一年，光荣为广大玩家带来的是《剑刃风暴 百年战争与噩梦》。而本作另有PS3版和Xbox One版，满足不同玩家的需求。

什么是《剑刃风暴 百年战争》

《剑刃风暴 百年战争》是一款于2007年在PS3和X360上推出的策略游戏。和《决战》一样，它也是一款强调战争宏大场面的SLG。不过光荣放弃了它最拿手的中国史和日本史，转头攻向14～15世纪的欧洲战场。玩家在游戏中将以佣兵队长的立场，参加各式各样的大小战役。在战况激烈、极其漫长的英法百年战争中，指挥自己麾下的部队全力打倒挡在面前的所有敌人，以获得最大的战果和最高的荣誉！

原作游戏特色简介

《剑刃风暴 百年战争》和传统的策略游戏相比有很大不同。首先玩家扮演的角色并非是英法两国的任一方，而是一名佣兵队长。玩家是通过完成委托来推进剧情，英法两边的委托可以任意选择，只是在最终决战时才需要选择结局。因此游戏在剧情方面比较薄弱，游戏的乐趣主要来自战斗和育成。

由于玩家只是一名佣兵队长，因此除自己的兵种外，玩家并不能自由控制战斗的配置和走向，只能凭借一己之力来改变战局，从这点来说又比较像《无双》。为了弥补这个设定上的缺陷，游戏的动作成分较多，玩家可以如臂使指般地控制自己军团的攻防，而使用必杀技时甚至还能体会到动作游戏般的爽快感。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

史海钩沉：百年战争

从 1337 年到 1453 年，英国和法国展开了长达 116 年的战争，这 116 年间因为王位更迭、瘟疫横行等原因停战过数次，故史称百年战争。英法两国争夺土地和王位是百年战争发动的根本原因，但随着时间的推移，百年战争的性质从封建王朝混战变化到侵略与反侵略。在战争初期法国大片土地被夺，法国人民经过浴血奋战将英国军队赶回海峡对岸，终于收复了法国全境。由于这场战争始终在法国境内进行，给法国人民带来了极大的灾难。但英国也在百年战争中耗尽国力，迫使其不得不走向了海洋扩张之路。

圣女和黑太子

对于历史游戏来说，是否有玩家喜欢的人物，可以说决定是否跳坑的关键。尽管熟悉百年战争这段历史的中国人不多，但在百年战争期间有一位千古传颂的知名人物，大家一定听说过她的名字，她就是圣女贞德！贞德只是一个平平常常的农家少女，但她自 1429 年投入保卫祖国的战斗后，迅速成长为一名领袖式的人物。有关贞德的西方作品简直数不胜数，而她本人也经常以各种身分在日式游戏中登场。本作的圣女贞德曾在《无双大蛇 2 终极版》中登场，并由冬马由美配音，想必大家还有一定印象。

而在游戏中作为贞德对手的黑太子，其知名度就要低得多。黑太子爱德华是百年战争第一阶段中英军最著名的指挥官，这个外号来自于他全身的黑色铠甲。黑太子在战争初期率领英军横扫法国，但由于其残忍好战的个性，引得法国民众群起而攻之，导致英军节节败退。当然在游戏中黑太子是完全的正面形象，没有什么负面描写。

兵种系统调整

谜之魔女

在《剑刃风暴 百年战争》原作中，尽管玩家只能控制自己的队伍，但游戏中设计了 17 个大系的兵种，使得游戏玩起来一点儿也不会觉得单调。各兵种之间有着相当复杂的相克关系，各个大系下面又分为若干小类，每类兵种都有各自的特技。

不过在原作中玩家必须不断使用同一类兵种，才能让其熟练度增加，部分战斗力不强的兵种练起来就比较苦恼。而在本作中，用以提升兵种能力的 SP 值变为了全兵种共通的数值，如此一来就可以像《无双大蛇》一样给不常用的兵种直接提升能力了。

新要素1：噩梦篇

《剑刃风暴 百年战争》的故事围绕百年战争展开，没有除此之外的情节，也没有神神怪怪的内容。但在可视为加强版的《剑刃风暴 百年战争与噩梦》中，新增的噩梦篇将打破这一设定。

噩梦篇是一个架空的故事，有些类似于《无双大蛇》。在这个篇章中，战场上突然出现了大量魔物，开始无差别地攻击人类。更令人绝望的是，在魔物中有着长相酷似圣女贞德的魔女存在。面对如此空前的浩劫，英法两军开始联手，为拯救人类而战。

贞德堕落变为魔女的剧情，老实说在日式 AC 算是老梗了（比如最近的《巴哈姆特之怒》）。在噩梦篇中，会出现大量原作中不存在的妖魔敌人，包括独眼巨人、狮鹫等等，必定会让游戏感受大不一样。

新要素2：军团

在原作中玩家一次只能控制一支部队，而在本作中允许玩家最多联合 4 支部队的 200 人组成兵团作战。军团的作用主要分为两种，一种是同时攻略复数据点，大大加快过关速度；另一种是联合起来攻击重要据点，这样就算对上被克的兵种也可以换手上来打。组成军团的 4 支部队对应 4 个快捷键，可以在战场上即时切换。

不过相对的敌方据点也会强化，在重要据点会有名为守护者的强敌出现。这种敌人身材高大，实力也很强，玩家需要连续进攻将其头上的 BREAK 槽打空，才能令其陷入硬直。

新要素3：联机要素

◀按照惯例，联机游戏时刷到好东西的几率很增加，表现在本作上应该是升级更快。

▶兵种之间的相生相克是游戏的核心，具体可以看敌人头上的"云标记"颜色。

如今 KT 的游戏基本上都有联机要素，本作也不例外。本作支持两名玩家联机游玩，并提供了协力和对战两种玩法。

协力模式中，两名玩家可以各自率领 4 支部队组成的军团作战，过关后获得的报酬也会增加。在对战模式中，两名玩家需要通过消灭对方部队以及攻克据点来比较分数，此外也有对战模式专用的特殊规则。

和《真・三国无双 7 帝国》一样，本作不仅支持自定义角色，而且能够上传和下载自定义角色。而其他玩家创建的自定义角色会乱入到你的战场上，为战斗增加更多不确定因素。

文 实习编辑 祁门红茶 美编 心の永恒

从 2010 年十月公布开始，这款由热门合作生存射击游戏《求生之路》（Left 4 Dead）制作组 Turtle Rock Studios 开发的多人射击游戏《进化》就一直备受玩家关注。而随着发售日的接近，本作的玩法和特点也更加清晰了。就让我们一起来看看本作有哪些吸引玩家的地方吧。

进化	2K Games	主视角射击
多机种 Evolve		美版
2015年2月10日	本地1人 在线1-5人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

猎人还是猎物，这是个问题

在游戏中，四个玩家会组成猎人小队和另一位玩家扮演的怪物进行战斗。但如果玩家看过官方演示的话，相信都会有这样一种感觉：无论是猎人还是怪物，都没有特别强势的地方。怪物不像以往同类游戏的变异怪物一样能以一敌十，猎人也没有主角光环能单挑怪物且全身而退。所以猎人在找怪物的同时需要隐藏自身，通过战术合作把怪物置于死地。怪物则需要养精畜锐，通过捕猎野生动物，进化变强，寻找时机消灭猎人。随着战局的推进，猎人和猎物的身分会不停调换，玩家必须时刻保持警惕，才能获得最终的胜利。

欢迎来到破碎星

本作玩家将在破碎星（Shear）上组成四人队伍与怪物进行殊死的战斗。在本作的故事背景设定里，破碎星上的大部分地区还处于未开发阶段，所以大多都还保留着原来的自然风貌，这就意味着玩家将不像以往的科幻类游戏一样在冷冰冰的太空船里历险，而是在生机勃勃且杀机四伏的大自然中战斗。

©2010–2014 Take-Two Interactive Software, Inc.

公平的大自然

“自然环境”不光只是一个游戏背景，而且是能影响游戏进程的要素之一。在这星球上居住的生物就和现实中的生物一样有自己的习性：有习惯群体活动的弱小的草食动物，也有会主动攻击玩家的凶猛的食肉动物。值得一提的是，无论是“猎人”还是“怪物”，都是破碎星的外来者，对于居住在这个星球的生物来讲，双方其实都是侵略者。怪物能通过狩猎野生动物然后进化以获得更强大的力量，但狩猎过程中惊动的一鸟一兽也可能会暴露自己的行踪，从而引来猎人的围剿。对于猎人同理，惊动野生动物只会暴露自己，甚至会引发不必要的战斗，给怪物渔翁得利的机会。除了野生动物，天气系统也在游戏里扮演着相当重要的角色。随着时间推移，地图的天气也会随机变化。不同的天气会有不同的效果。多云、雷暴雨、暴风雪甚至沙尘暴，这些天气不光会对玩家的能见度造成影响，甚至会对场景造成影响，例如在雷暴雨中，雷击会点燃场景中的物体，并对范围内的玩家双方，还有那些野生动物造成伤害。

■Val随身携带着医疗光束枪能救治受伤的队友。

充满个性的猎人

本作中的猎人主要分为四类：突击(Assault)，医护(Medic)，陷阱（Trapper），支援（Support）。顾名思义，突击猎人携带着威力强大的武器，医护猎人可以救助受伤的队友，陷阱猎人擅长于追踪和限制怪物的行动，支援则可以给队友带来各种有用的加强效果。和其他同类游戏的职业不同的是，在其他游戏里，同职业的兵种技能大多都是一样的，最多只会在外表上有所区别。但在本作中，即使是同类型的猎人之间也会有很大的不同。不光是外表，技能甚至武器都是不一样的。以医护猎人为例，官方暂时公布的三位医护猎人(Val，Caira 和 Lazarus)里，Val 属于传统意义上的医疗兵，使用的医疗光束枪，注重的是单体治疗，武器是一把狙击枪；Caira 拿的却是战斗医疗双用榴弹炮，哪里队友受伤了就往哪里来一发榴弹；最后一位 Lazarus 却和前两者完全不一样，他没有医疗枪或者榴弹炮，但他却能用自己特制的药剂复活死去的队友。4 个职业，12 位各有个性的猎人，如何才能配搭出一个强大的队伍，这对于玩家来说将会是个不小的考验。

■陷阱猎人能用光束鱼叉枪限制怪物移动。

■比起救活人更擅长于救死人的Lazarus。

怪物“猎”人

有了各具个性的猎人，当然也少不了各具个性的怪物。相对于猎人的 12 人大阵容，怪物就少很多了。暂时公布的有 Goliath、Kraken、Wraith 和 Behemoth，前三个怪物有点类似角色扮演游戏的“铁三角”职业。Goliath 类似于战士，拥有高攻击高防御高血量的特点。Kraken 则是以远程攻击为主，而且是惟一能飞行的怪物，飞行除了能加快移动速度之外，还能隐藏足印躲开猎人的追踪。Wraith 则是三者中最特殊的，它拥有隐身和瞬移的能力，还能制作出自己的分身来混淆猎人的视线，但防御力却是三者中最低的。最后一个是 Behemoth，它是四者中移动最缓慢的，还不会跳跃，但它那犹如巨石一般的身躯和恐怖的攻防能力却能给猎人带来极大的压迫感。它还能生成石墙把猎人从队友身边隔绝出来，然后逐个击破。

进化是怪物变强的主要方式，捕猎并啃噬野生动物能获得不定量的进化点数，达到一定程度玩家就能进化到下一个阶段，提高能力并解锁新技能，啃噬野生动物还能随机获得能力加成。能啃噬的对象不只是野生动物，猎人也是啃噬对象之一，被啃噬的猎人将不能复活(连用前面提过的 Lazarus 的能力也不行)。

◀神出鬼没的Wraith。

预购福利

在游戏正式发售后，之前参加过预购的玩家能获得怪物 Goliath 的新皮肤，而且在今后新版本的新怪物开放后能免费使用。如此超值的内容，对这款游戏有兴趣的各位玩家千万不要错过。

文 伽蓝 美编 anubis

铁拳7	BNGI	格斗
ARC 铁拳7		日版
2015年2月运营	本地1人 在线2人	对应玩家年龄 未定
售价未定		

在去年7月的北美格斗盛会EVO2014中，“《铁拳》系列”制作人原田胜弘没有任何先兆地公布了系列最新作《铁拳7》的消息，这让广大的铁拳迷欢呼不已，如今半年过去，关于本作的各种消息也陆续公开，虽然本作目前只公开了街机版的消息，但相信登陆家用机也只是时间问题，各位读者不妨先跟随笔者了解本作的基本概况！

冠上“7”之名的正统续作

距离2007年11月26日《铁拳6》街机版正式运营，如今已经过去了7年有余，期间“《铁拳》系列”虽然推出了《铁拳TT2》这样的特色作品，但玩家群中对于正统续作一直都有很高的呼声，而《铁拳7》正是回应这种诉求的全新作品！《铁拳7》回归到系列的传统，恢复强调1V1的战斗模式，因此不喜欢《铁拳TT2》那种侧重团队战斗的铁拳饭不妨期待一下本作。

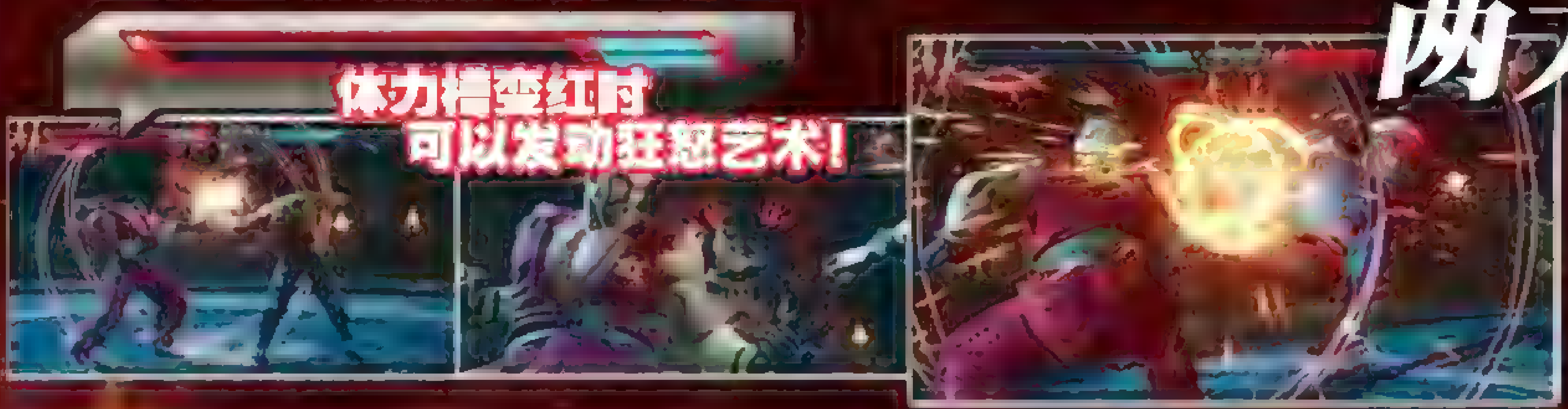
■拥有恶魔之力的三岛一美

■继承母亲恶魔之力的三岛一八与三岛平八间的宿命对决。

三岛家族的终幕

在游戏最早公开的一段宣传视频中可以得知，三岛平八的妻子、三岛一八的母亲三岛一美被三岛平八所杀，原因是平八看到了一美身上的恶魔之力，而继承了母亲恶魔之力的一八也因父亲的杀母之仇向父亲展开了复仇。据称，三岛一美在本作中将成为可使用角色，同时，官方称三岛家族多年来的恩怨将在本作中划下句号，如此重的剧情戏码不免让人对本作充满了期待。

两大全新系统



在《铁拳7》中，新增了两个全新的系统，它们分别是狂怒艺术（Rage Arts）以及力量粉碎（Power Crash），狂怒艺术是一种给予玩家逆转机会的系统，在体力降低到一定程度，体力槽开始闪烁红光时可以输入特定的指令发动，发动后攻击力大幅上升，将危机一发逆转也并非不可能。

力量粉碎则是一种无视对手攻击判定的系统，具体为在对手进行中上段攻击时，玩家可以无视对手的攻击判定使我方的反击完整施展而不出现被打断或是相杀的情况，但是下段攻击与投技则无法用这种方式反击，而发动力量粉碎时受到对手的攻击依然会削减体力。

全新参战角色

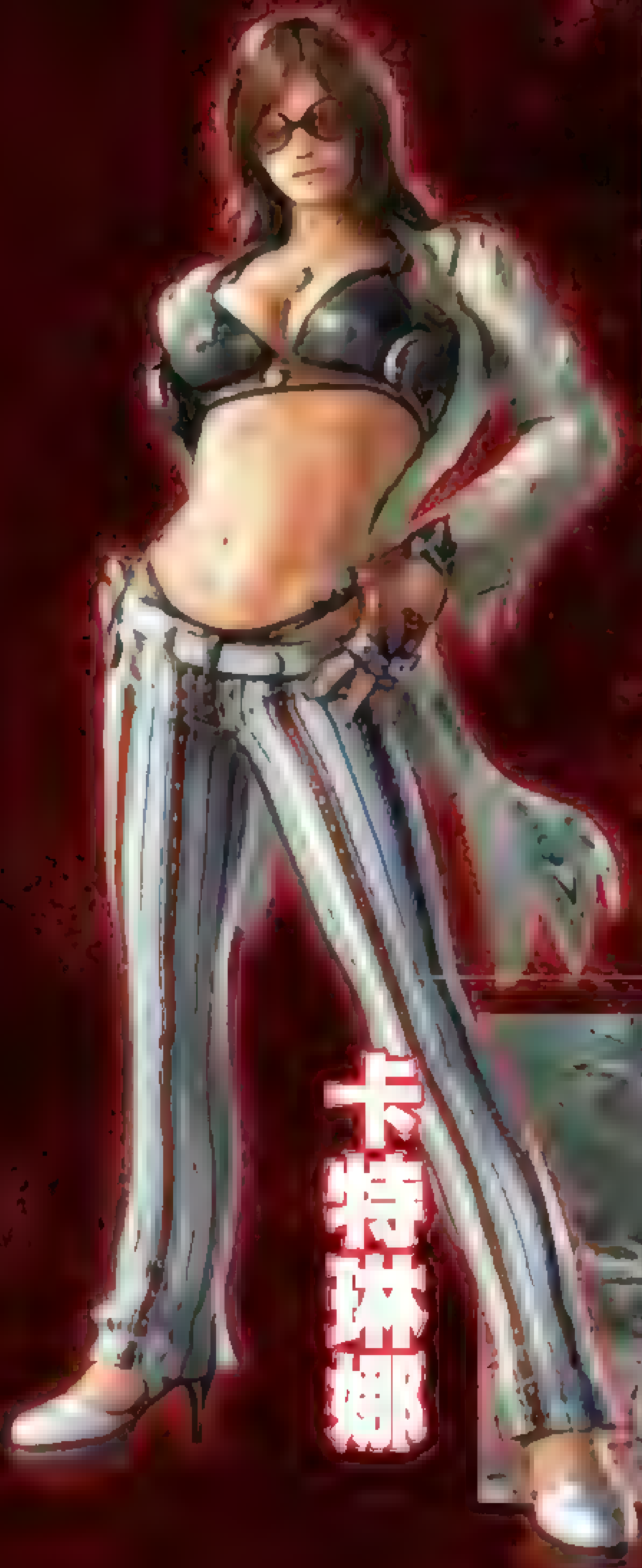
从官方先后推出的几个宣传片以及此前的日本公测中，我们可以看到诸如拉斯、里奥、凌晓雨、洛以及保罗等人气角色，而直到目前为止官方一共公布了 4 名全新的角色，他们分别是驱魔人新星克劳迪奥（Claudio），性感坏女孩卡特琳娜（Katarina），沙特阿拉伯人沙辛（Shaheen）以及猫耳萌娘幸运蔻依（Lucky Chloe），这 4 个新角色风格各异，而相信在日后还会追加新人物。

克劳迪奥

被称为新星驱魔师的克劳迪奥，在战斗中擅长对敌人附加名为“Starburst”状态。

蔻依

蔻依在公布时被美国玩家抵制，但在日本反而受到了追捧，看来东西方文化的差异不是一般的大啊！



卡特琳娜

卡特琳娜擅长的是腿技，攻击范围广以及速度快是其魅力所在。

沙辛

沙辛的具体情报尚未公开，但可以看出它是迎合中东地区玩家口味而设计的角色。

跨店铺通信对战

过去的街机游戏中，基本上只有店铺内的联机对战，几乎没有能够利用网络与其他地方玩家对战的先例，就算有对应联网功能，都仅仅是战绩卡、换装等简单的数据交换。在《铁拳7》的正版街机框体中，设定有利用网络跨店铺联机的功能，举个例子，身在东京的玩家也能与大阪的玩家进行对战，再也不用担心在店内无法找到玩家对战。而制作人也表示此功能也正在进一步优化，务求给予联机对战的玩家犹如本地对战的流畅度。

家用机版尚未确认

《铁拳7》的街机版早于去年的10月进行了两次公测，也预定与今年的2月进行运营，但是本作的家用机版的制作计划仍然没有公布，因此短时间内街机版恐怕是惟一可以玩到本作的选择。

3D格斗史上首创 同侧对战！

在传统的格斗游戏中，在对战正式开始时都会被分为1P以及2P，而得益于《铁拳7》一框体一基板的设定，在战斗开始后对战的双方可以同时为1P或2P，这样一来就不再存在所谓的有利位置。但是，这个功能只能在2个框体之间或是店铺联机之间实现。

基于虚幻引擎4打造？误读！

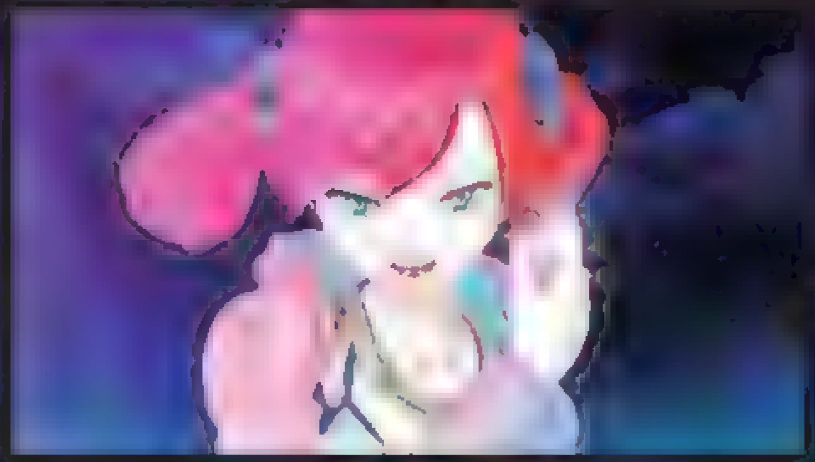
在早期公布的视频当中，细心的玩家发现了虚幻引擎4的标志，然后理所当然地将“《铁拳7》基于虚幻引擎4开发”作为了一种谈资，而制作人原田胜弘很快就对这个问题进行了澄清，实际上《铁拳7》开发中确实使用了虚幻引擎4，但是虚幻引擎4只是负责场景、物品等细节的强化，而游戏的核心对战部分使用的仍然是BNGI自家的格斗引擎，由此也可以推断手感也将理所当然地保持系列的传统。

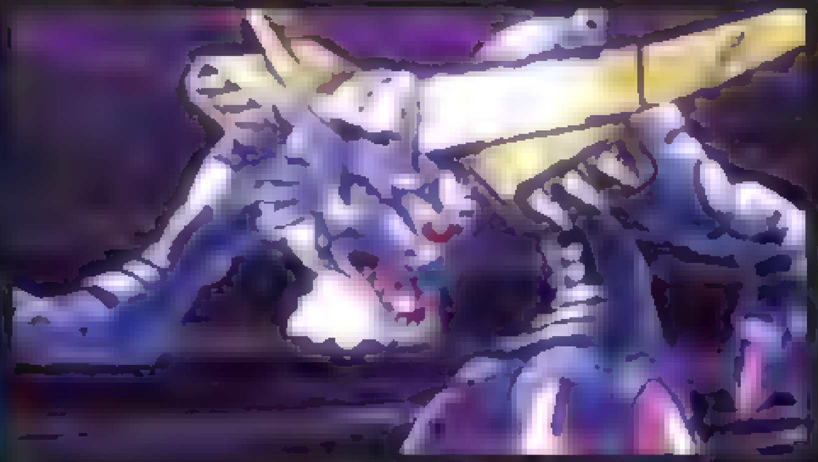
随着发售日的临近，游戏的详细情报也愈发明朗，从各方面来看本作可谓诚意满满，当然具体素质还得等到游戏正式发售后才能下定论，也希望 BNGI 能够真的为喜欢《数码宝贝》系列”的玩家们，交上一份满意的答卷。

数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV	テジモンストーリー CYBER SLEUTH	日版
	2015年3月12日 本地1人	对应年龄 未定
	售价为7172日元	

顺应少女心意而诞生的数码宝贝
——奥米加兽

随着黑客组织间的对立不断激化，数码宝贝们正受到前所未有的威胁。为了阻止肆意妄为的黑客们，与数码宝贝们心意相通的少女——诺琪娅带着亚古兽和加布兽挺身而出，她所传达出的强烈情感与思念，让亚古兽与加布兽进化为真正的形态——奥米加兽。





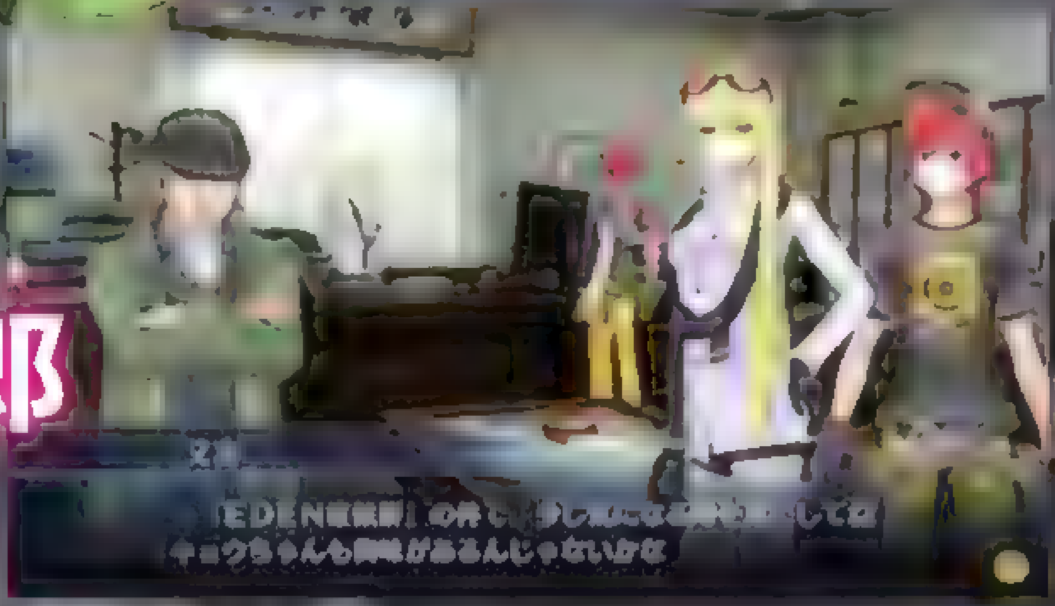
奥米加兽

在人们渴望善良与和平的强烈意志下诞生的“圣骑士型数码宝贝”，也是“皇家骑士团”的成员之一。奥米加兽由战斗暴龙兽与钢铁加鲁鲁兽复合而成，并同时拥有两者的特性与能力。其左手为呈现出战斗暴龙兽的剑与盾，右手则为钢铁加鲁鲁兽的大炮与导弹。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
数码侦探物语 网络侦探

追查电脑犯罪的老刑警

警视厅电脑犯罪搜查课的资深警官，再过两年就要退休了。他异常执着于“揭露真相”，虽然已经磨练得比较圆滑，但为了寻求真相必要时仍然会不择手段，这种强硬极端的搜查方式不免让上级对他有所忌惮，于是在退休前将他打发到了电脑犯罪搜查课。又吉五郎对于网络知之甚少，由于曾经和杏子的父亲共事过，与杏子也是老相识，因此经常会造访杏子的事务所寻求帮助。



又吉五郎

活跃于暗处的黑客们

原本是黑客组织“杰克逊”的干部，不过他想要更随心所欲的大闹一番，于是和一部分成员离队并共同组建了新团队——“蒂蒙斯”，自己担任首领，参与了众多电脑空间中的犯罪行动。

吉米KEN

菲

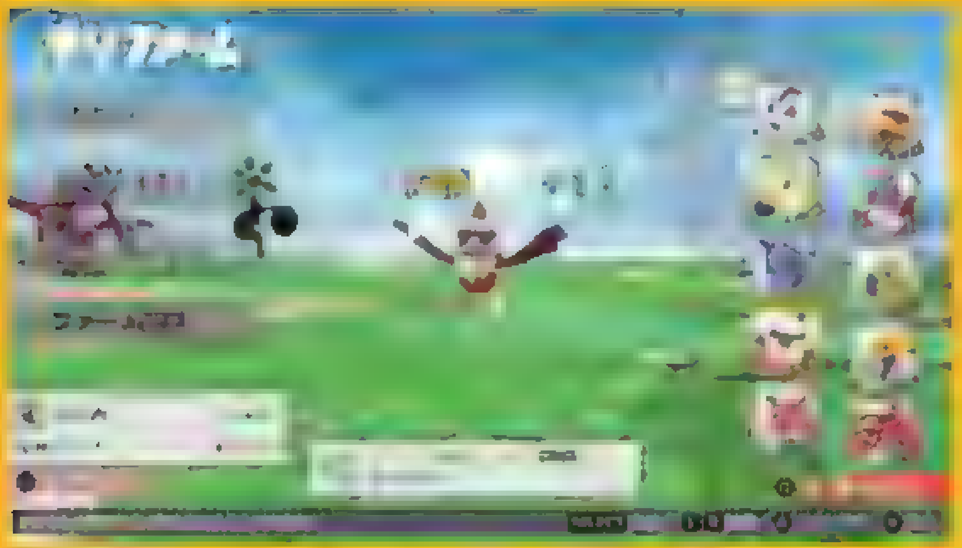
最大的黑客组织“杰克逊”的干部，誓死效忠于组织的首领，对于违抗命令的成员会毫不留情地进行肃清。

数码实验室

数码实验室是用于管理和育成数码宝贝非常重要的场所，在这里不仅可以将扫描完成的数码宝贝实体化，还可以进行进化和退化的操作，更改队伍构成，以及将一部分数码宝贝寄放到“数码牧场”中。

数码牧场

玩家能够携带的数码宝贝有限，那么剩下的数码宝贝便可以暂时寄放在“数码牧场”中。在这里数码宝贝们可以自主成长，玩家们只要选择一名队长后，就可以下达“特训”、“开发”、“调查”等不同的指示，让效率最大化。而通过悉心经营，牧场也将不断得到扩张与完善，请努力为心爱的数码宝贝们打造一个温馨的家园吧。



特训 通过特训，即便不参与战斗数码宝贝也能提升自身的等级，另外还可以花费游戏中的点数来提升能力值、或是利用数码牧场的道具提高特训的效率。

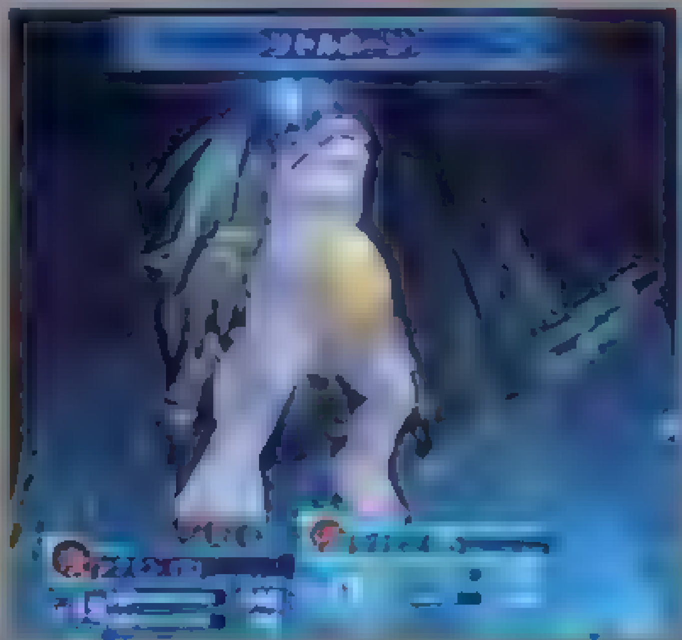
开发 研发各种装备、战斗道具及牧场道具等

调查 指定数码宝贝们参与支线任务进行支援，或是让它们调查某位黑客的情报等。

豪华特典逐步追加

在之前的前线狙击中，已经介绍过了本作的初回特典之——亚古兽(黑)与“加布兽(黑)”，不过随着游戏预约数量的上升，官方还将逐步加入更丰富的初回特典内容，目前已经确定追加的第二弹特典为特别制作的《数码宝贝物语 网络侦探》PSV原创主题。

另外，亚古兽(黑)、加布兽(黑)以及它们合体进化的最终形态——奥米加兽 兹瓦特在游戏中的具体形态也已经公开，想要入手的玩家可要多加留意。



文 宇宙人 美编 心の永恒

免费 游戏天国 FREE GAME GUIDE

本月的日服PS+继续发力，提供了很多不错的作品供大家下载。其中就包括了今年3月份将要推出资料片的《影牢 暗域公主》。作为一款通过陷阱击杀敌人为核心的游戏，本作的另类玩法可谓仅此一家。既有研究陷阱之间配搭的乐趣，同时又具备用陷阱连杀敌人的爽快。有兴趣的玩家一定要试一下。

不过本作的奖杯比较耗时间，除了主线中的巫女课题之外，100个挑战任务也是本作的一大难题，本期UCG趁着PS+送这个游戏，给大家讲解这100个任务的攻略。当然，很多任务只能说个大致的方向，文中的方法也不一定是最佳的。要达成这100个挑战，不经过一番头脑风暴是不行的哦。

影牢 暗域公主	Koei Tecmo	动作
多机种 影牢 ~ダークサイド プリンセス~		日版
2014年2月27日	本地化	对应年龄 17岁以上
售价：PS3：6000日元、PSV：5143日元		

挑战任务全攻略

mission001 限制时间内击败敌人

MAP：谒见の间
限制时间：90秒
难易度：☆
要点提示：作为第一个任务毫无难度，虽然可用陷阱数量不多但已经足以应对这一关，随便设计一套普通的连击消灭敌人即可。

mission002 一次连击达成4hit

MAP：礼拜堂
限制时间：90秒
难易度：☆
要点提示：类似这种要求一次连击内达成一定Hit数量的任务，一定要在指定Hit数达成之前将敌人击倒，否则任务就会失败。这里可以先用一些伤害较低并带移动效果的陷阱，配合场景内的陷阱达成。

mission003 用大骑士像杀死敌人

MAP：エントランス
限制时间：120秒
难易度：☆
要点提示：这种要求用固定陷阱杀死敌人的任务均要求不能在被指定陷阱命中前就让敌人的HP变为0，否则会算失败，而大骑士像伤害有80点，我们需要利用其它陷阱对敌人造成50点左右的伤害即可，跟故事模式的教学类似，难度不大。

mission004 ARK达成1000以上

MAP：审判の间
限制时间：90秒
难易度：☆
要点提示：首个要求ARK倍率达成指定要求的任务，所以难度不高，我们可以以ARK倍率较高的陷阱作为连击的使用核心，配合场景内的拷问水车来达成。审判之刃的伤害高但是ARK低，应尽量不用。

mission005 无伤打倒敌人

MAP：兵の庭园
限制时间：150秒
难易度：☆
要点提示：此类要求无伤的任务推荐携带自动回避的技能。这个任务时间考验的是玩家操作，对陷阱连击没有太大要求，以高伤害的连段击杀敌人即可。

mission006 达成1000以上的华丽值

MAP：谒见の间
限制时间：60秒
难易度：☆
要点提示：这个任务限制的时间很短，基本上只有1次机会。场景内的落ちるシャンデリア有很高的华丽值，配合其他华丽类的陷阱组成连段即可。

mission007 一次连击用武器架结束杀掉敌人

MAP：エントランス
限制时间：120秒
难易度：☆
要点提示：这是一个典型的考验诱导操作的任务，可以使用的陷阱以及装备技能均为系统固定，不能自己更改。敌人固定不动，而且第三个固定为陷阱南瓜头，可以将第一个陷阱设置斧头，第二个设置钉耙，并把移动朝向南瓜，最后一个将敌人弹向武器架即可。

mission008 达成1000以上的残虐值

MAP：审判の间
限制时间：120秒
难易度：☆
要点提示：与华丽值的任务类似，用自己的残虐系陷阱连击或者连击最后让敌人越过审判の刃的话都可以轻松达成。

© 2012 IDEA FACTORY / COMPILE HEART

mission009

用大炮解决敌人

MAP：兵の庭园
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：任务要求必须用大炮解决敌人，但不要求一次连击内，所以难度下降很多，我们可以算好输出量，将敌人用陷阱攻击到 HP 比大炮输出量低即可，再用弹跳板等低伤害装置将敌人推向大炮即可，没有难度。

mission010

杀死全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：180 秒
难易度：☆☆
要点提示：敌人有三个，没有特别的要求，但是平民会直接往门口跑，逃走了就算失败，所以要第一时间将其击杀。失败了可以先记住平民的逃跑路线并设置好陷阱连段。

mission011

一次连击达成 5hit

MAP：ショ－ル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：只要达成 5Hit 即可，配合场景内的陷阱便非常简单。

mission012

达成 2000 以上的屈辱值

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：2000 点的数值并不算高，但是屈辱值上升的效率较华丽和残虐两种数值低，可以用自己的屈辱系陷阱配合场景里的屈辱属性机关达成连击来完成目标。

mission013

使用四个以上的城内机关命中敌人

MAP：礼拜堂
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：由于时间较短，我们可以采取两轮连击，每次触发 2 个机关，先触发中间两个处女像和电击，之后触发石柱用大炮打到钢管一侧，跑到钢管处砸中敌人即可完成任务。

mission014

一次连击造成 200 以上的伤害

MAP：バルマギア全域
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：这种任务和达成一定的系统值任务类似，我们只需要选择高攻击力的陷阱，在设计连击时算好伤害数值即可轻松达成，若有困难可以选择将城内机关带入连击，也会让任务变得轻松不少。

mission015

一次连击使用两次以上的ロングレンジヒット

MAP：クラフトル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：敌人的 HP 较高，弱点是天井类，可以先破甲让敌人失去免疫飞行道具的能力，随后用拘束系陷阱束缚敌人，再用两个吹箭连击即可轻松完成任务。

mission016

使用トイハンマ－（玩具锤）解决敌人

MAP：メタルワ－クル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
要点提示：要求壁类型的红色的玩具锤子击败敌人，这里需要注意的就是敌人有壁击耐性，前面要配合连击，而且锤子的伤害很低，前期要计算好伤害确保锤子可以将敌人打死。总的来说难度不高。

mission017

在不让敌人接近“谒见の间”王座的情况下解决全部敌人

MAP：プロシュライン城全城
限制时间：360 秒
难易度：☆☆
要点提示：一开始的侦察兵只会跑，不要追，专心消灭其他敌人。开场首先安装好陷阱，以伤害大速度快的优先，靠近另外两个敌人，吸引他们过来迅速击杀。之后立刻往身后的大门跑，进了谒见之间往左，如果前面耽误久了，这个时候侦察兵基本也跑到走廊里了，靠近她吸引她过来，别离太远。一打开礼拜堂的门就立刻在门口设置陷阱，因为她一进礼拜堂就会往回跑。可以考虑装备パワ－ア－ム把她推到陷阱上，但是不好控制，需要多加尝试。

mission018

一次连击获得 3000 以上的 ARK

MAP：コントロ－ルル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆
要点提示：时间很短，只够发动一套陷阱，所以设置一套能直接杀死敌人的陷阱直接杀掉吧，失败了就重来。ARK 如果怎么设置都不足够的话，可以尝试配合场景内的灼热スチ－ム或者からくり时计。

mission019

用洗车装置解决敌人

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆
限制：可装备的陷阱固定、技能固定。
要点提示：强制移动型的任务，可以用キラ－バズソ－→ギア→クレ－ン→ペンデュラム→メガヨ－ヨ－→プッシュウォ－ル→洗車装置的配置，不过对时机的要求很严格，需要多加尝试。

mission020

获得 3000 以上的华丽值

MAP：エネルギ－ル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：参考配置“スマッシュフロア→ギア→バキュ－ムウォ－ル→ペンデュラム→サ－キュラ－ソ－→テツクマデ→ライジングフロア→巨大发电机”。

mission021

用魔装置的终结技解决敌人

MAP：兵の庭园
限制时间：90 秒
难易度：☆☆
要点提示：只要求用终结技终结敌人，没有限制连击数，我们可以先削掉 HP 之后再来找魔装置实行终结就比较轻松了。

mission022

一次攻击内达成六连击

MAP：メタルワ－クル－ム
限制时间：60秒
难易度：☆☆
要点提示：很简单的任务，随意用身上的陷阱配合场景凑出6连击即可。

mission023

发动陷阱四次以内解决全部敌人

MAP：ショ－ル－ム
限制时间：120秒
难易度：☆☆
要点提示：发动4个陷阱之内击杀敌人，敌人本身只会站在原地不动的。可参考图中配置。

mission024

一次连击内无伤解决敌人

MAP：クラフトル－ム
限制时间：60秒
难易度：☆☆
限制：技能固定
要点提示：这里要注意暗杀者的远距离攻击，飞刀飞过来时多注意及时回避，连击尽量用高伤害的一套弄死敌人，避免不必要的麻烦。

mission025

连击造成连续三次ラピッドチェイン

MAP：谒见の间
限制时间：10秒
难易度：☆☆
要点提示：限制时间只有非常短暂的10秒，配置陷阱要考虑到陷阱的启动速度。可参考图中配置。

mission026

1回连击达成3000以上的残虐值

MAP：コントロ－ルル－ム
限制时间：90秒
难易度：☆☆
要点提示：参考配置"ベアトラップ→ペンデュラム→テツクマデ→ギルティランス→サ－キュラ－ソ－→ライジングフロア→からくり时计"。

mission027

用小箭解决敌人

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该敌人带有飞行陷阱免疫的装甲，所以我们要先破甲。敌人的弱点是头攻击，破甲之后免疫飞行道具的属性就会消失，之后就可以随便对付了。

mission028

解决全部敌人

MAP：バルマギア全域
限制时间：300秒
难易度：☆☆☆
要点提示：类似这种任务必定会有逃跑的敌人，难点也在于怎样截杀这些敌人，这个任务有会逃跑的有平民和增援的侦察兵，开场优先跑到往右跑到入口房间，并在两间房中间的门口设置陷阱，确保万无一失。不会逃跑的留到最后解决。

mission029

一次连击造成200以上的伤害并获得1000以上ARK

MAP：プロシュライン城全城
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考配置"ベアトラップ→ペンデュラム→サ－キュラ－ソ－→ギルティランス→スロ－タ－ファン→フレアロック"。

mission030

连击使用スパ－クロッド（雷电球）解决敌人

MAP：エネルギ－ル－ム
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆
限制：装备固定技能固定
要点提示：可参考图中配置，需要在连击中拆陷阱补充新的接上。

mission031

一次连击里撞倒2个看板

MAP：ファンタジ－ゲ－ト
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考配置“スパ－クロッド→スマッシュウォ－ル→ルミナスパネル→ヒュ－マンキャノン→ルミナスパネル”。

mission032

一次连击里达成フォ－リングダウン3回以上

MAP：エントランス
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个挑战比较容易，フォ－リングダウン的要求是要让敌人从6m以上的高度落下，而这个挑战要在一套连段里面实现3次，我们带着可以将敌人垂直击飞的陷阱比如イビルアッパ－或者ライジングフォロア等，把敌人撞到接近天花板，再落地即可算作一次成功，然后利用斧头等强制移动的陷阱把敌人推到其它格子内，再用同类击飞陷阱击飞，以此类推。

mission033

一次连击内达成7连击和1000ARK

MAP：ワンダ－パドック
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个任务和29类似，同样是以房间内的机关作为达成ARK的手段，会使任务变得更容易，如果不带入地图机关的话也不是不可行，可以使用“ベアトラップ→ペンデュラム→サ－キュラ－ソ－→ギルティランス→スロ－タ－ファン→フレアロック”这套连段也是可以的。

mission034

一次连击5000达成5000以上的ARK

MAP：フライトガ－デン
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆
要点提示：参考配置“ベアトラップ→ペンデュラム→スロ－タ－ファン→クレ－ン→ギルティランス→パンプキンヘッド→スマッシュウォ－ル→ビッグスイング”。

mission035

不让敌人到达动力室控制面板处的情况下解决全部敌人

MAP：バルマギア全域
限制时间：400秒
难易度：☆☆☆
要点提示：ギルとル－シ－会追击主角，但是离太远还是会跑，所以先优先杀死リチャ－ド，而增援的ブライアン同样也会追击主角，デリック会往动力室跑。所以整体战术应该是一开始先转移到金工室，并在门口设置陷阱弄死第一批敌人，然后转移到工艺室杀死デリック，最后在动力室门口截杀ブライアン，如果时间来不及就直接重来。

mission036

在不同的房间解决全部敌人，并获得10000以上ARK

MAP：ラブリアパ－ク全域
限制时间：500秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该任务ARK累积达到10000即可，不用在消灭一个敌人时一次获得，注意敌人出现顺序，建议按ジュディ→リン→スタンリ－的顺序来击杀，可以控制敌人的数量。

mission037

一次连击获得3000以上的屈辱值

MAP：イベントステ－ジ
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆
要点提示：尽量用屈辱值高的陷阱来连击，参考配置“マンリキスピン→スプリングフロア→ヒ－ロ－ワイヤ－→エクスプロ－ダ－”，这个是在没有强化陷阱下的基本推荐，大家也可以考虑其他更好的配置。

mission038

击倒8个以上的敌人

MAP：礼拜堂
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该任务看似时间短，只有60秒，其实不然，任务里的侵入者一共出现14名，每杀死一名会奖励一定时间，基本上时间都能保持在100秒以上，消灭8名后自动结束，所以不用太担心时间，稳扎稳打消灭即可。

mission039

只使用天井系陷阱在一次连击中达成六连

MAP：ホラ－ハウス
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆
要点提示：推荐配置“メガヨ－ヨ－→サ－キュラ－ソ－→イビルスタンプ”。这个配置中的电锯可以打4hit，是众多要求达成连击数挑战任务的首选，务必要记牢这一点。

mission040

一次连击用悠悠球解决敌人

MAP：ファンタジ－ゲ－ト
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆
限制：装备陷阱固定、技能固定
要点提示：参考图中配置

mission041

用终结技解决敌人

MAP：ショ－ル－ム
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个场景内可以选择的终结方式有红莲魔道汽车和飞艇两种，飞艇放下的终结技能比红莲魔道汽车容易把握，只需要束缚住敌人即可，而红莲魔道汽车需要用弹射床射入车头，搞不好容易被车头将敌人撞死导致任务失败，所以推荐用飞艇来完成这个挑战。

mission042
一次连击里达成五次エリアルヒット

MAP：フライトガ－デン
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：难度比较大，对时机要求也很严格，参考配置“ハンギングチェ－ン→コ－ルドアロ－→メガヨ－ヨ－→ギルティランス→パンプキンヘッド→クレ－ン→ キラ－バズソ－→スマッシュウォ－ル”。

mission043
一次连击获得 5000 以上华丽值

MAP：ワンダ－パドック
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这个数值就体现出来城内机关的重要性了，高 ARK 倍率可以帮助我们有效地达到 5000 华丽值，参考配置“ベアトラップ→スイングハンマ－→ルミナスパネル→スプリングフロア→スマッシュフロア→トリニティホ－ス”。

mission044
陷阱使用四次以内解决全部敌人

MAP：エントランス
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：这关难度不小，因为限制太大，必须要活用城内机关，而城内机关是不算在启动陷阱的次数中的。首先用一个スマッシュフロア把バ－ト弹到右边，等他落地站稳后，在ハリ－脚下设置一个ヘルファイア－发动，バ－ト会直接烧死，然后剩下两个各补一个大伤害的陷阱，最后用骑士像杀死ハリ－即可。

mission045
一次连击两个ハンズウォ－ル都碰到

MAP：ホラ－ハウス
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：可参考图中配置

mission046
一次连击内达成 8 连击和 1500ARK

MAP：イベントステ－ジ
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该任务相对于 8 连击的数值，1500ARK 根本不算高，但注意不要携带自动回避，这样会导致 ARK 减半，随便设置一套可以达成高连击数的陷阱就可以解决。

mission047
无伤解决全部敌人

MAP：コントロ－ルル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆
限制：技能固定
要点提示：由于技能被设置为固定，所以不能携带自动回避，在回避敌人远程攻击上要多加注意，优先攻击正面的敌人，防止被远距离攻击，等远程敌人自己过来的时候再击杀之，时间足够。

mission048
解决全部敌人

MAP：ラプリアパ－ク全域
限制时间：360 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：最开始的三人里シェリル会逃跑，要优先解决，之后剩下的两人不管哪个死亡都会出现平民 ×2，优先杀死平民，否则平民也会逃跑，最后在入口截杀最后一个敌人。尽量速战速决，不然不仅时间上很吃紧，还容易被敌人钻空子逃跑。

mission049
一次连击达成 10000 以上的 ARK

MAP：フライトガ－デン
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：不难但也不简单的关卡，10000ARK 有强化陷阱根本不在话下，但如果没有的话，这里笔者推荐一个连段，在其他地方也可以使用，配置如下“ホップレ－ト→ペンデュラム→スパイクボ－ル→スロ－タ－フアン→メガヨ－ヨ－－→ギルティランス→ メガバズソ－→ハンギングチェ－ン→ビッグスイング→スト－ムライナ－”。

mission050
击倒全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：400 秒
难易度：☆☆☆
限制：技能固定
要点提示：敌人战斗力很高还有回复师，虽然都不会逃跑，但是战斗力很高。由于技能限制无法装备回血魔法，只能靠场景里的回血阵了，在和敌人周旋时务必保持好回避态势，好在 400 秒的时间比较宽松，能慢慢解决。

mission051
一次连击达成 5000 以上的残虐值

限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：该关卡难度不高，但是惟一需要注意的是陷阱设计时多选择可以快速连击的装置，不要让敌人出现过多的停留，因为敌人血量不高，残虐系陷阱伤害又普遍偏高，被攻击几次之后很可能就会死亡，如果不能快速连击则会被判定死亡，导致残虐值不足任务失败。

mission052
一次连击以南瓜头终结敌人

MAP：ホラ－ハウス
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆
要点提示：陷阱和技能都固定的任务，难度比较高。可参考图中的配置，陷阱 4 往朝

左边墙壁的方向攻击，陷阱6设置在左边的墙上，陷阱5砸到敌人之后启动6将敌人打飞，到场景的最右边设置一个マンリキスピン，方向往左，最后再用南瓜头将敌人砸死。

mission053

不同房间分别击倒全部敌人且获得15000以上ARK

MAP：バルマギア全域
限制时间：600秒
难易度：☆☆☆
要点提示：敌人有6个，尽量一次连击杀死，ARK是累积的，每个人3000左右就够了，难度不算大，只要计算好每个人在哪个房间杀掉即可，哪个房间杀过人必须记住，不然只能重来了。

mission054

在不让敌人到达剧场舞台的情况下杀死全部敌人

MAP：ラプリアパ－ク全域
限制时间：500秒
难易度：☆☆☆
要点提示：最开始的三人，ロンダ会主动攻击玩家，ガスパ－ル从フライトガ－デン，テレ－ズ从ホラ－ハウス的路线向剧场移动，先截杀ガスパ－ル，テレ－ズ只要不是剩最后一人或者你没进入到ホラ－ハウス的话他是不会动的，剩下的两个增援里ベス会逃跑，优先在旋转木马那里截杀，之后解决剩下的敌人即可。这类任务最重要的是摸清敌人行动路线，不熟悉可能要多摸索几遍。

mission055

只使用地类型陷阱连击，一次连击获得2500以上ARK

MAP：ワンダ－パドック
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“マンリキスピン→ブラストボム→スマッシュフロア→ヒュ－マンキャノン→ライジングフロア→ブラックホ－ル→ヘルファイア－”。

mission056

一次连击达成エリアルヒット和ロングレンジヒット各三次

MAP：审判の间
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：三次的数量还是比较多的，需要合理搭配好陷阱，搭配方式应该并不会很多，同类方式记住一种即可，参考配置“ハンギングチエ－ン→キラ－バズソ－→プッシュウォ－ル→ギルティランス→ベアトラップ→ペッタンアロ－→パンプキンマスク→カビン→クレ－ン→コ－ルドアロ－→スイングハンマ－”。

mission057

一次连击获得300以上伤害和3000以上屈辱值

MAP：ワンダ－パドック
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：伤害比较棘手，屈辱系的陷阱伤害不是很高，可以参考以下配置“ブラッディシザ－→メガヨ－ヨ－→ギルティランス→ブラックホ－ル→スロ－タ－ファン→プッシュウォ－ル→イビルスタンプ→ヒュ－マンキャノン→トリニティスパイク”。

mission058

消灭10个以上敌人

MAP：イベントステ－ジ
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：该任务难度并不大，最初时间60秒，杀死一个敌人加30秒，针对某些防御过高带有铠甲的敌人可以先破甲再击杀，要把握好时间！

mission059

一次连击里击中场景内的全部三个齿轮

MAP：クラフトル－ム
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：三个齿轮的位置比较分散，要注意运用好强制移动类陷阱，房间内有小型潜水艇，连击时不要将敌人误打入其中被捕获导致任务失败，参考配置“スマッシュフロア→ギア→ヒュ－マンキャノン→スマッシュウォ－ル→メガヨ－ヨ－→ギア→スプリングフロア→サ－キュラ－ソ－→ギア”。

mission060

捕获全部敌人

MAP：ラプリアパ－ク全域
限制时间：360秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：注意陷阱需要带上大炮，不然剧场里不好捉。另外，リサ和ステラ体力一半以下会逃跑，注意HP残量，尽量都一次打成残血比较方便。

mission061

一次连击内达成10连击和2000以上ARK

MAP：冰狱の门
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：没什么难度，注意不要重复用一种陷阱即可，因为同一陷阱用两次是无法获得ARK的。相比于10次连击的要求，2000ARK显得很轻松，有高级陷阱后10次连击配合城内机关上5000ARK都是小儿科。

mission062

不用陷阱解决全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：300秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：不使用陷阱，那

我们就只能利用技能困住敌人，让城内机关和魔装置抹杀掉以完成挑战。建议把敌人引到兵之庭园，然后触碰水晶改把马车的攻击改为右手的剑，威力大而且不会击飞。或者引到入口用骑士像也可以，5分钟的时间非常充裕。

mission063

一次连击内用ヘルファイア－终结敌人

MAP：业火の间
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆
限制：装备陷阱固定、技能固定
要点提示：可参照图中的配置。

mission064

一次连击获得15000以上的ARK

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：技能都换成陷阱设置比较好，这样可以多发动几个陷阱，有效地提高了ARK，参考配置“ベアトラップ→スマッシュウォール（滚动）→ワンダーロック→スローターファン→イビルスタンプ→メガバズソー→ギルティランス→パンプキンマスク→スマッシュフロア→サーキュラーソー→メガロック→ライジングフロア”。

mission065

解决全部敌人

MAP：バルマギア全域
限制时间：480秒
难易度：☆☆☆☆
限制：技能固定
要点提示：相当麻烦的任务，敌人一共有6个，开始的两个杀死任意一个，アルフレッド和アグネス都会出现；而アルフレッド和アーネスト是相当麻烦的，速度快伤害大还能偷袭，不要想着一套陷阱解决，风险太大，打游击战的话反而会给战斗降低一些难度。

mission066

一次连击获得华丽值和残虐值各3000以上

MAP：水魔の狩场
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：这个任务跟之前一个有异曲同工之妙，想要达到3000华丽和残虐值并不难，难的是如何选择陷阱，敌人的体力比较低，尽量从残虐系中选择伤害比较低的陷阱来构成连击吧。

mission067

无伤击倒全部敌人

MAP：ファンタジーゲート
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆☆
限制：技能固定
要点提示：虽然任务为四星，但是敌人只有一个锤子兵和一个弓骑士，这种远近配合是很让人头疼的，特别要注意的是锤子兵的震地攻击，被定住了很容易遭到弓骑士的袭击，先在远处设置一套陷阱，然后引诱敌人过来发动，由于固定两个技能都是回避，所以注意一些操作问题就不大。

mission068

解决全部敌人

MAP：スカジーニ遗迹全域
限制时间：420秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人一共7个，最开始的三人里，ジョヴァンナ和フラン会直接无视玩家逃跑；开场就往身后的门跑到水魔の狩场，并在门口设置好陷阱。因为他们之后会分散逃窜，所以这里至少要弄死ジョヴァンナ，如果跑了一个，就移动到业火之间，在门口设置陷阱弄死フランツ。增援里的ダレル优先击杀，由于移动路线是从幻梦の大阶段到冰狱の间，所以不快点就给跑了，建议直接在入口处弄死。之后处理マイヤー和ヘルマン，最后的マルゲリータ和ニック跟ダレル的路线一样，先弄死ニック就没会逃跑的了，剩下的人在剩余时间结束前解决掉。

mission069

一次连击撞上全部2个角柱和狮子头

MAP：业火の间
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“スプリングフロア→引き裂き角柱（西边的，以狮子头为北参照）→テツクマデ→スマッシュフロア→引き裂き角柱（东边的）→スマッシュウォール→ヒューマンキャノン→メガヨーヨー（狮子头远距离发动）→狮子头”。

mission070

捕获全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：300秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：有捕获道具的房间为兵の庭园、礼拜堂、审判の间，敌人不会逃跑。注意铳骑士的攻击之外，还要小心不要让敌人被马车给误杀了，因为时间只有5分钟，尽量不要把敌人打成濒死再捉，很浪费时间，直接连打带捉一气呵成。

mission071

用ブラックホール解决全部敌人

MAP：业火の间
限制时间：180秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：限制时间180秒，敌人一共3个，且逐一出现，注意一下时间和最后出现的イグナシオ必须先破甲，不然黑洞不起作用。

mission072

解决12个以上的敌人

MAP：封印の祭坛
限制时间：60秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人总数20个，尽量用高杀伤性和无视防御的陷阱，否则这个任务比之前的杀敌任务时间上要更为吃紧，杀够12个任务就会自动结束。

mission073

一次连击内用大熔矿炉消灭敌人

MAP：メタルワ－クル－ム
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
限制：装备陷阱固定、技能固定
要点提示：可参照图中的配置。

mission074

只使用壁类型陷阱一次连击达成 3000 以上 ARK 评价

MAP：水魔の狩场
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“ギルティランス→イビルナックル→プッシュウォ－ル→トイハンマ－→デスサイス→スロ－タ－ファン”。

mission075

一次连击达成エリアルヒット和ラピッドチェイン各四次

MAP：ホラ－ハウス
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：参考配置“ペンデュラム→ベアトラップ→ギルティランス→スプリングフロア→ライジングフロア→イビルスタンプ→メガバズソ－→カビン→ハンギングチエ－ン→キラ－バズソ－→プッシュウォ－ル”。

mission076

一次连击获得华丽值和屈辱值各 4000 以上

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：注意敌人有挟和飞行道具的耐性，仍旧是以低伤害的陷阱来连击会比较好，感觉高难度评价任务敌人血量普遍变少，变相增加了难度，如果达成条件前敌人死了就只能重来了。

mission077

在不让敌人到达“封印祭坛”的祭坛的前提下解决全部敌人

MAP：スカジ－ニ遗迹全域
限制时间：480 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：最开始的エレ－ヌ会从业火の间往祭坛移动，ペドロ会在幻梦の大阶段，カルロス会主动攻击玩家；只要不是剩最后一个人他是不会动的，先不管。所以首先移动到水魔の狩场，并设置好陷阱截杀エレ－ヌ，之后所有的敌人都要在这里解决掉；杀完第一个增援后再杀カルロス会出现最后两个增援，全都引过来一次干掉即可。

mission078

一次连击获得 20000 以上 ARK

MAP：礼拜堂
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：推荐配置“デルタホ－ス→ペンデュラム→メガヨ－ヨ－→イビルスタンプ→パイプオルガン→ヒュ－マンキャノン→パンプキンマスク→イビルナックル→デスサイス→サ－キュラ－ソ－”。

mission079

一次连击命中全部场景内的机关

MAP：冰狱の门
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：注意冰柱必须是放出的激光击中敌人才算命中。推荐配置，以冰龙像为北边参照，プリングフロア的落点设置在东边冰柱前面两格，冻住后往西边发动メガバズソ，然后启动冰龙像（注意有可能敌人起身的时候冷气喷不到，可以适当加一个拘束道具），接下来是スプリングフロア→冰のモノリス→メガバズソ－→ライジングフロア（提前一点启动冰龙像）→冰龙像→メガヨ－ヨ－→マンリキスピン→冰のモノリス→スプリングフロア→スマッシュフロア→マンリキスピン→ライジングフロア（提前启动墙壁陷阱）→押し溃す壁，达成。

mission080

在不同的房间解决全部敌人，并获得 20000 以上的 ARK

MAP：スカジ－ニ遗迹全域
限制时间：500 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人有 5 个，时间相当充足，尽量每个人达成 4000 点 ARK，注意不要重复相同攻击以免无法获得 ARK。

mission081

无伤捕获全部敌人

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：240 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：捕获点在业火の间和水魔の狩场，注意敌人的远程攻击，建议佩戴自动回避来周旋，怎样配置陷阱都可以，时间不是很紧，但要记得携带大炮。

mission082

一次连击达成 13hit 且 3000 以上 ARK

MAP：メンテナンスル－ム
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：这关看上去很难其实不然，我们可以将技能全设置成发动陷阱，这样就会增加了陷阱发动上限，设置方式比较随意，只要能达成 13hit，ARK3000 也不是难事。

mission083

解决全部敌人

MAP：ラブリアパ－ク
限制时间：360 秒
难易度：☆☆☆☆
限制：技能固定
要点提示：敌人一共六个，一开始先解决ゲルト，接着是治愈术师，最后的难点在于 BOSS ビクトル，建议围着木马或者剧场的楼梯跑，不容易被气弹击中，由于他的护体，所以是场持久战。陷阱最好以属性攻击起手，比较容易中，发动时机还是他起手攻击的时候。

mission084

陷阱发动四次以内解决全部敌人

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：可参考图中配置，对于有落石抗性的敌人需要用魔法技能进行干扰。

mission085

一次连击内获得残虐值和屈辱值各3000以上

MAP：封印の祭坛
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：敌人体力值不高，所以不能用伤害太高的陷阱，参考配置“バナナノカワ→マンリキスピン→フライングケ－キ→タライ→トイハンマ－→サ－キュラ－ソ－（只打一下后立刻发动下一个陷阱）→プッシュウォ－ル→スプリングフロア→バキュ－ムフロア→メイデンハッグ”。

mission086

一次连击内用审判の刃杀死敌人

MAP：审判の间
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆
限制：装备陷阱一部分固定、技能固定

要点提示：参考图中配置，首先按照如图A所示配置，按顺序发动1、3、5，而2号的镰刀不要管他，当敌人从电椅上弹起来落到6处发动；之后更改配置如图B，当敌人起身移动面对4号的时候就立刻发动，并将夹子移到图C的地方配置；落地后发动3号再次踢他上电椅，之后发动夹子，待敌人移动并完全倒地后发动7号完成。

mission087

不杀死敌人的情况下，达成11连击和2000以上ARK

MAP：冰狱の门
限制时间：120秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：这次更悲剧的是，敌人不仅血少，而且条件还要求我们绝对不能杀死敌人，所以我们对陷阱的选择面更加窄了，参考配置“バナナノカワ→マンリキスピン→フライングケ－キ→タライ→トイハンマ－→サ－キュラ－ソ－（只要击中一下立刻发动下一个陷阱）→プッシュウォ－ル→スプリングフロア→バキュ－ムフロア→ペッタンアロ－→スロ－ガス”。

mission088

一次连击获得500以上的伤害和3000以上ARK

MAP：スカジ－ニ遗迹全域
限制时间：90秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：敌人优先破甲，弱点岩和床，之后用无限连达成伤害值，参考配置“スパ－クロッド→ギルティランス→デスサイス→ライジングフロア→イビルスタンプ→メガヨ－ヨ－→ギルティランス”，这套连段为无限循环陷阱，掌握好发动时机可以无限连击，方便输出达到500以上。

mission089

无伤捕获全部敌人

MAP：バルマギア全域
限制时间：360秒
难易度：☆☆☆☆

要点提示：本关的难点在于，控制室的捕捉陷阱十分麻烦，必须要把敌人扔进红莲魔道列车内并且不发动终结攻击，可能需要多次尝试。另外一个是远程的两个敌人十分讨厌，建议优先捕捉。本关难度巨大，有5星关卡的水准了，虽然仅仅是一个4星。

mission090

无伤击倒全部敌人

MAP：幻梦の大阶段
限制时间：240秒
难易度：☆☆☆☆

限制：技能固定。
要点提示：可参照如图配置

mission091

不杀敌的情况下全部破甲

MAP：イベントステ－ジ
限制时间：300 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：敌人的弱点分别是リン——电气、ロザリ－——壁、レナ－ド——床，敌人血还是比较多的，设置两个一组的破甲陷阱比较容易控制伤害，总体难度不大。

mission092

一次连击达成ラビットチェイン和ロングレンジピ[illegible]各四次以上

MAP：水魔の狩场
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆
要点提示：非常麻烦的任务，对触发陷阱的时机要求很高。参考配置如下“ペンデュラム→ベアトラップ→ギルティランス→スマッシュフロア→ハンギングチエ－ン→ファイア－ボ－ル→スマッシュウォ－ル→パンプキンマスク→スマッシュフロア→ハンギングチエ－ン→プッシュウォ－ル（推倒火药桶）→火药桶→メガヨ－ヨ－→ベアトラップ→コ－ルドアロ－→メガバズソ－”。

mission093

一连击获得华丽值、残虐值和屈辱值各[illegible]000以上

MAP：业火の间
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：敌人的体力只有可怜的 18 点，稍不留神很容易就死了，参考配置“カビン→フライングケ－キ→アブラカビン→パンプキンマスク→バナナノカワ→バキュ－ムフロア→ペッタンアロ－→サ－キュラ－ソ－（只打击一下即可发动下一步陷阱）→プッシュウォ－ル→メイデンハッグ”。

mission094

在不同房间解决全部敌人并获得 30000 以上 ARK

MAP：プロシュライン城全域
限制时间：500 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：敌人一共 5 个，一组六连击的陷阱大概可以得 3000ARK，注意不要一次打死敌人，接着换另外一组陷阱继续，这样分数就够了。

mission095

一次连击内同时击中魔神的双手、双脚和脸

MAP：封印の祭坛
限制时间：120 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考配置“ホットプレ－ト→魔神の右手→マンリキスピン→魔神の左手→プッシュウォ－ル→魔神の左足→メガバズソ－→魔神の右足→スプリングフロア→魔神の颜”。

mission096

一次连击获得 30000 以上 ARK

MAP：水魔の狩场
限制时间：90 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考配置，从右下有瀑布的那条长路开始设置“サ－キュラ－ソ－→ライジングフロア→イビルスタンプ→ベアトラップ→コ－ルドアロ－→プッシュウォ－ル（推倒火药桶）→火药桶→デスサイス→パンプキンマスク→ハンギングチエ－ン→ファイア－ボ－ル→デスサイス”。

mission097

解决 15 个以上的敌人

MAP：エネルギ－ル－ム
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：动力室的地图非常狭窄，远距离攻击的敌人也比较多，而且由于发电机的电针的原因，中间有一大块地方不能设置天井类的陷阱，选择的时候需要注意。

mission098

一次连击内以イビルアッパ－终结敌人

MAP：封印の祭坛
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆☆
限制：装备陷阱固定、技能固定

要点提示：参考图中配置，首先要自己上去发动魔神右脚，然后当敌人走到墙边发动 2 和△，接着发动□和 3；然后移动△到 5 号的墙上，□到左手的墙上；敌人飞过来后，当右手消失时发动□；之后移动□到 4 号的墙上，待敌人起身时发动 4，□冷却之后发动；然后移动□到 6 号的墙上，稍等一下发动△；敌人飞过来后发动 6，起身时发动□推动刺球；当刺球滚过 7 的时候发动，注意一下时机。

mission099

一次连击内获得 10 种以上的 BONUS

MAP：ファンタジ－ゲ－ト
限制时间：60 秒
难易度：☆☆☆☆☆
要点提示：参考图中配置

mission100

击倒全部敌人

MAP：スカジ－ニ x 遗迹全域
限制时间：420 秒
难易度：☆☆☆☆☆
限制：技能固定
要点提示：由于没有回复魔法，回血只能靠魔法阵，开场的三人解决任意两个，会出现增援的ゲルト和レオン。再杀两个之后，ゼノ（盔甲形态）和ライラ会同时出现，这俩人敌人伤害很高，但是时间还是比较充裕的，多打游击战比较好。

巫师2 王国刺客 加强版	NBGI	角色扮演
X360	1人	
无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

作为 1 月份 X360 的免费游戏，《巫师 2 王国刺客 加强版》是一部极具诚意作品，以剧情作为卖点的本作把游戏中的每位角色都刻画得有血有肉，全中文化的游戏环境也让玩家感到无比的亲切，能够让英文不太拿手的玩家无障碍的了解到精彩的剧情。最重要的意义在于，在《巫师 3 狂猎》发售之前，本作能让一众剧情派补课的机会，使得到时候能够更好地衔接新作的剧情。值得一提的是，游戏的中文版只能在港服下载。

文 伽蓝 美编 NINA

系统详解

操作列表

按键	作用
A键	调查/轻攻击
X键	重攻击
Y键	法印攻击
B键	翻滚躲避
LB键	呼出快捷菜单
LT键	锁定目标
RB键	使用辅助武器
RT键	格档
LS键	启动徽章
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制/切换敌人
←键	装备/卸下钢剑
→键	装备/卸下银剑
↑键	发动终结技
BACK键	呼出角色菜单
START键	暂停

战斗篇

近战武器

与很多美式 RPG 单武器设定所不同的是，游戏中近战武器被划分为钢剑与银剑两种，而划分的标准是两种武器分别对应敌人群体的不同，基于游戏的奇幻故事背景，所有的非人型生物都有一个共同的弱点——惧怕银制器具。因此在与非人型生物的战斗中银剑可以获得伤害的加成，但由于银是一种软金属，在面对人型生物时无法实现高伤害，所以在对付人型敌人时则需要借助钢制的剑来实现高伤害。那么，什么是人型敌人呢？人型敌人是指人类、精灵以及矮人这 3 个游戏中出现的种族，而非人型敌人就是除上述 3 个种族外的所有敌人。

在实际战斗中玩家需要根据敌人的不同来及时切换武器方可制胜，一般来说，在战斗开始时主角拔出的剑就是最适合当前场景战斗的武器，虽然也有部分人型敌人与非人型敌人混合的战斗场景，但既然知道敌人的弱点战斗也就无往不利了。

©The Witcher ©is a trademark of CD Projekt RED S. A. The Witcher game (a) CD Projekt RED S. A. All rights reserved.
The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

法印系统

法印是狩魔猎人独有的一种法术符咒，无论玩家走的是何种发展路线，法印都是左右战斗胜局的核心技巧，法印的种类共有5种，下面就为大家介绍这5种法印的作用。

阿尔德法印

阿尔德法印是一种单体魔法，在命中后有很高的机率能使敌人昏迷或击飞敌人使其倒地。一旦敌人陷入昏迷状态，上前按攻击键即可终结敌人；而使敌人倒地后，在其起身前都无法进行攻击，这给予了玩家极佳的时机对敌人进行伤害输出，同时当敌人倒地时也有一定的几率能终结敌人。阿尔德法印是对付手持盾牌等防御性能强劲的敌人的最佳选择，因为一发阿尔德法印就足以将其的防御击溃；而对付如法师等远程攻击型敌人时，阿尔德法印也有出乎意料的作用，因为只要命中后基本上就能使其陷入昏迷状态，上前秒杀即可。

在投入阿尔德法印的相关天赋点后，不仅可以延长法印的射程，而且还能使法印附带群体效果，在对付复数敌人时更加游刃有余。

亚登法印

亚登法印在某程度上有点类似于阿尔德法印，因为其主要作用就是设置陷阱使敌人陷入昏迷状态，并使敌人被困在原地一段较长的时间。这种陷阱既可以用于困住单体敌人后猛攻，结合增加背刺伤害的天赋可以绕到敌人背后给予巨大伤害；也可以在面对复数敌人时困住其中的敌人减轻压力。亚登法印有着不少的弱点，首先它必须提前设置魔法限制，其次在设置时需要一定的准备动作，容易被敌人打断，再者要在魔法生效期间将敌人引到陷阱范围内方可激活效果。

即便如此，只要合理运用，亚登法印依然是战斗中不可或缺的法印，在投入相关天赋点后可以设置最多3个陷阱，实用度也因此成倍增长。

伊格尼法印

伊格尼法印十分容易理解，它就是相当于一个类似火球术的魔法，在投入相关天赋点后可以增强伊格尼法印的攻击距离并引燃敌人，在引燃状态下敌人后随时间的流逝而承受额外的伤害，人型敌人在引燃状态下更会因陷入巨大的痛苦中而无法进行防御，这时可以趁机结合近战攻击输入伤害，但要注意非人型敌人虽然也会因引燃而承担额外伤害，但它们并不会失去防御的能力。在将法印相关天赋提升至满级后，伊格尼法印会从单体魔法升级为群体魔法，使其成为战斗中必备的法印。

昆恩法印

昆恩是一个纯粹的防御魔法，使用后玩家身上会被一层可以吸收伤害的蓝色防护盾包围，这层防护盾会在有效时间内一直存在，但吸收的伤害到达上限时就会自动消失。昆恩法印结合翻滚躲避可以最大限度地避免受到来自敌人的伤害，在提升法术天赋中的“强化昆恩之印”后，除了会增加防护盾的持续时间外，还会反射敌人的攻击，如果再配合天赋“发泄”使用，这个反射效果还会辐射到复数敌人的身上。

亚克席法印

亚克席法印是一种魅惑魔法，成功使用后可以对敌人进行控制。但是，亚克席法印是最难使用的一种法印，在使用时必须长按法印按键直到成功魅惑敌人，在这个过程中会被敌人的攻击打断施法的进程。一旦成功魅惑敌人，该敌人的身上会被白色的光环所围绕，它会自动转向其他敌人进行攻击，这个效果会持续一段时间，但如果玩家主动对被控制的敌人进行攻击，这个魅惑效果会即时终止，在提升相关的天赋后，亚克席法印会延长持续时间，并使被魅惑的敌人伤害提高，更好地为我们作战。但是，游戏中能够魅惑的敌人多为杂兵，而且限于施法难度较高，亚克席法印的实用度偏低。

辅助武器

狩魔猎人虽然既是剑士也是法师，但在战斗中仅依靠剑与魔法是无法在战斗中生存的，利用各种强力的辅助武器可以让战斗更加轻松，游戏中主要的辅助武器有3种：

投掷武器

游戏中的投掷武器就是匕首，匕首的单发伤害通常较高，在面对单体敌人时能体现出匕首最大的效果，连续对指定敌人投掷匕首可以实现巨大的伤害。与近战武器一样，匕首也分为钢制匕首以及银制匕首，同样对应人型敌人与非人型敌人，还有一些附带特殊效果的匕首能对敌人造成极致效果，但这些匕首通常较为稀有。在游戏之初，玩家并不具备投掷匕首的能力，其需要在训练天赋上点出天赋“匕首投掷”才能获得此能力，使用投掷武器与否会使整个战斗风格有较大的差异，玩家可以根据实际情况来使用。

炸弹

与投掷武器类似，炸弹同样允许玩家在安全距离进行投掷攻击，炸弹能攻击有效范围内的所有敌人，推荐的使用方法为利用翻滚吸引敌人将敌人聚集，然后迅速翻滚到远处将聚集的敌人一网打尽，但是伤害较低是炸弹最大的劣势。另外，炸弹可以通过长按RB键来调整投掷轨迹，但总的来说意义不大。

陷阱

陷阱可以看作是融合了炸弹与亚登法印的辅助武器，与亚登法印只能影响单体敌人所不同的是，在陷阱被触发后，陷阱有效范围内的所有敌人都会受到陷阱的影响，陷阱的种类有很多，所附带的特殊效果也各种各样，借助陷阱可以一次性对复数敌人进行打击，十分实用。但在使用陷阱时要注意提前做好设置的准备，因为在陷阱设置后，如果敌人触发了陷阱而玩家同时在陷阱范围内的话，玩家同样会受到来自陷阱效果的影响。

翻滚躲避

虽然不少游戏是以防御以及防御反击等作为战斗的主要核心，但《巫师2》是一个关于躲避的游戏，这并非说防御在游戏中完全没有用，而是因为游戏的敌人攻击力很高，即使在低难度下的伤害也比较惊人，防御需要消耗活力，如果在战斗中频繁使用防御，不仅会瞬间耗尽活力值导致无法继续防御，而且战斗中的另一个核心——法印系统也会因缺少活力而无法使用。综上所述，躲避在战斗中有着相当重要的地位，在翻滚的过程中可以通过左摇杆控制翻滚的轨迹，熟练掌握翻滚的节

奏后，无论是用于躲避敌人攻击或是切入有利位置进行攻击都有极大的作用。

值得一提的是，在升级剑术天赋中的“步法”中投入2点后，翻滚的距离可以达到初始状态的3倍，而且翻滚的速度更快，除了能在战斗中获得更大的优势外，还可以将翻滚用于快速移动，因为投入天赋后的翻滚比普通移动要快得多，是居家旅行代步的最佳方式，但注意翻滚需要在持剑状态下方可使用，在主城等有守卫镇守的场景慎用。

防御与反击

虽然躲避是战斗的主要核心，但是防御技巧依然能在战斗中找到相应的位置，在游戏的一开始防御技能确实并不怎么好用，但通过投入相关的天赋，可以更好地完善防御技能，比如在训练天赋树中点出“格挡”后能实现全方位防御，在剑术天赋树中点出“格档还击”后还能抓住敌人攻击的缝隙进行大伤害的反击。

战斗增益效果

磨刀石

磨刀石顾名思义就是使刀刃更加锋利的道具，在使用后可以增加剑的伤害，属于战斗经常用到的道具之一。注意同一把武器不能同时使用磨刀石和剑油。

药水

与很多游戏一样，只要喝下药水就能在指定时间内获得各种各样的效果加成，但部分药水在提升身体机能的同时也会带来副作用造成减益效果，每瓶药水都有相应的毒素值，每次喝下的药水毒素值的总值不能超过100，换句话说，毒素的主要作用是限制玩家无节制喝药的情况，因此如何搭配药水也是战斗中一个重要的课题。在游戏之初玩家只能同时喝下3瓶药水（通过炼金相关天赋可以同时喝下4瓶，但同样地毒素总值不能超过100），如果玩家走的是炼金天赋的话，在毒喝下药水后毒素值存在的状态下，还能获得各种各样的状态加成。需要注意的是，药水需要按LB键进入冥想界面才能喝，因为一旦进入战斗后是无法进入冥想状态，因此必须在战斗开始前就喝下药水。

剑油

剑油指的是在剑刃上抹上一层魔法油，使武器提高伤害或能够造成各种极致效果，剑油并不像喝药，它没有任何的副作用，而且可以在战斗下使用，但使用剑油时必须注意到底是将油抹于钢剑上还是银剑上，另外有部分的剑油是对应指定的敌人方可生效，在使用前要注意检视剑油的说明。

最重要的一点是，剑油与药水的效果可以叠加，举个例子，比如某种剑油可以使敌人有30%的几率流血，这时再喝下增加流血几率的药水的话这个机率就能叠加，因此在战斗中同时使用剑油和药水是减轻战斗压力的重要途径。注意同一把武器不能同时使用磨刀石和剑油。

魔法阵

魔法阵是在野外存在的一种触发效果，在野外靠近这些魔法阵时，周围的空气会出现白雾，这时只要使用徽章就可以使这些法阵现形，只要走到法阵之内，就能获得增益效果，这些效果能在一定时间提高诸如提高伤害、加快生命、活力的恢复速度等。

极致效果

极致效果是指在药水、剑油等增益下的普通攻击以及部分法印攻击使敌人陷入的附加状态，游戏中存在的极致效果共有6种，分别是流血、中毒、点燃、击倒、昏迷以及冻结，流血、中毒、点燃都会在一段时间内缓缓扣除生命值，而击倒与昏迷的效果在上文中关于阿尔德法印的介绍中已经提及，这里就不再赘述，而冻结是最强的一种极致效果，有冰洁及减速两种效果，但遗憾的是冻结效果是一些稀有的武器、投掷武器、陷阱才具有的效果。

肾上腺素与终结技

当玩家在天赋树中对法术天赋的魔法感应，剑术天赋的战斗敏锐，炼金天赋的突变3个天赋的任意一个投入天赋点后，在活力槽的下方会出现肾上腺素的计量槽，当肾上腺素计量槽蓄满后可以按方向键↑键发动威力巨大的终结技，3系天赋不仅对应的终结技有所不同，而且肾上腺素的获得方法也有所不同，法术天赋的肾上腺素需要使用法印来提升，剑术天赋的肾上腺素需要通过用剑攻击敌人来提升，炼金天赋的肾上腺素则需要在保持喝药后的毒素影响方可提升，下面是3系天赋对应的终结技效果。

浅紫色法印	法术天赋终结技，发动后能使环境的时间变慢，同时自身速度保持不变，借此能在战斗中获得先机。
群体终结技	剑术天赋终结技，发动后会使出华丽的剑击攻击周围的敌人，一次最多能击杀3名敌人。
狂暴模式	炼金天赋终结技，发动后进入狂暴状态，在此状态下主角的伤害极高。

有一种特殊的情况，如果玩家将所有3系的终结技都点出，那么上述3种方法都能够提升肾上腺素，而且当肾上腺素计量槽蓄满后按↑键发动后，会同时发动3系的终极技。

怪物知识

在与某种敌人战斗的过程中，会自动获得关于这种敌人的知识，每种敌人的知识共有3个等级，于天赋界面按下Y键，在知识一栏中可以获知该怪物的弱点，认真阅读可以使玩家在战斗中做到知己知彼，百战百胜。

成长篇

等级提升

游戏的升级系统简单粗暴，游戏满级为 35 级，每获得 1000 点经验就会提升 1 级，这个数值不会因等级提升而提高，而获得经验的途径有两种，分别是击杀敌人和完成任务，但击杀敌人所能获得的经验值非常少，少得甚至可以忽略不计，因此要提升等级主要还是通过完成任务来获得经验值。

天赋树

游戏的天赋树共有 4 条路线，分别是训练天赋、法术天赋、剑术天赋以及炼金天赋，训练天赋属于前置天赋，因为在训练天赋投入少于 6 点天赋前是无法开启其他 3 条路线的，也就是说，玩家至少要在 8 级时才能正式选择自己要走的风格路线，如何投入天赋点完全根据玩家自身需要，无论是单系专精还是多系兼修均可，天赋树的进阶天赋解锁原理很简单，天赋都由线段所连接，只要起点到目标天赋之间的天赋都投入过点数即可解锁，下面是天赋树的技能列表以及其升级效果。

训练天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
活力再生	无	非战斗状态活力的恢复速度提高25%	战斗状态活力的恢复速度提高25%
耐性	无	生命值增加10	生命值增加50
匕首投掷	无	解锁匕首投掷的能力	匕首投掷的伤害增加20
格挡	无	格挡时可以格挡来自所有方向的攻击	格挡时受到的伤害减少100%
弓箭偏转	有	防御时能使敌人的弓箭偏转	防御时能使敌人的弓箭偏转，并反射到弓箭手身上
坚忍	有	战斗状态活力的恢复速度提高10%	活力值增加1

法术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
强化阿尔德之印	无	阿尔德之印有效距离增加2米	使阿尔德之印具有群体效果，同时有效距离增加6米
毁灭魔法	无	法印伤害增加5	法印伤害增加10，活力值增加1
强化亚克席之印	无	被魅惑的敌人生命值增加20%，伤害输出能力增加20%	被魅惑的敌人生命值增加50%，伤害输出能力增加50%
强化昆恩之印	无	使昆恩之印反射20%受到的伤害，法印持续时间增加20秒	使昆恩之印反射50%受到的伤害，法印持续时间增加60秒
魔法增幅	无	法印强度增加1	法印强度增加2，受到的所有伤害减少5%
发泄	无	强化昆恩之印后反射的的伤害能影响周围2名敌人	强化昆恩之印后反射的的伤害能影响周围3名敌人
致命吸引力	无	可以使用亚克席之印魅惑最多2名敌人	可以使用亚克席之印魅惑最多3名敌人
魔法活力	无	活力值增加1	活力值增加2
强化伊格尼之印	无	使伊格尼之印可以点燃敌人，同时法印有效距离增加3米	使伊格尼之印具有群体效果，同时有效距离增加6米
强化亚登之印	有	可以同时同时设置2个亚登之印陷阱	可以同时同时设置3个亚登之印陷阱
符记强化	无	设置复数亚登之印时，陷阱会连接在一起，使敌人无法在符记之间移动	当亚登符记连接在一起时，在范围内的敌人每秒会受到5点伤害
能量流	无	由法印触发的极致效果几率增加5%	由法印触发的极致效果几率增加25%
魔法生命	无	生命值增加50	对所有极致效果的抗性增加5%
魔法感应	有	解锁肾上腺技能：浅紫色法印，同时使用法印能提升肾上腺值	对所有极致效果的抗性增加5%，使用法印积累肾上腺值的速度提高50%
力量控制	有	对所有极致效果的抗性增加20%，法印伤害增加3，使用法印积累肾上腺值的速度提高10%	对所有极致效果的抗性增加50%，法印伤害增加10，使用法印积累肾上腺值的速度提高75%

剑术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
姿势	无	受到来自背后的攻击时，承受的伤害从200%减少至150%	受到来自背后的攻击时，承受的伤害从200%减少至100%
格挡还击	无	解锁防御反击的能力，在防御时敌人身上出现剑的图标后按攻击键即可	反击时使对手即死的概率增加10%
步法	无	翻滚躲避的距离增加100%	翻滚躲避的距离增加200%
猛劲	无	剑击伤害增加5%	剑击伤害增加15%
回旋	无	解锁剑击偏转的能力，使一名额外的目标承受50%的伤害	强化剑击偏转的能力，使一名额外的目标承受100%的伤害
防卫	无	防御时活力消耗减少25%	防御时活力消耗减少50%
硬汉	无	受到的所有伤害减少5%	受到的所有伤害减少15%
谋士	无	战斗状态活力的恢复速度提高10%	战斗状态活力的恢复速度提高40%
耐劳	无	生命值增加25	生命值增加100
精确	无	使对手流血的几率增加10%	使对手流血的几率增加20%，同时剑击伤害增加5%
即死	无	攻击使对手即死的几率增加2%	攻击使对手即死的几率增加5%
巧技	无	所有极致效果触发几率增加5%	所有极致效果触发几率增加15%
无敌	有	生命值增加50，受到的所有伤害减少5%	生命值增加150，受到的所有伤害减少15%
战斗锐敏	有	解锁肾上腺技能：群体终结技，同时剑击时能提升肾上腺值	所有伤害能力增加10%，受到的所有伤害减少10%
旋风	有	剑击时肾上腺值获得速度提高10%，对所有极致效果的抗性增加10%，所有极致效果触发几率增加10%	剑击时肾上腺值获得速度提高30%，对所有极致效果的抗性增加20%，所有极致效果触发几率增加20%

炼金术天赋树

名称	突变诱发物槽	等级1	等级2
炼金术士	无	炸弹伤害增加30%，陷阱伤害增加50%	炸弹伤害增加70%，陷阱伤害增加70%
合成	无	生命值增加20	生命值增加80
副作用	无	在使用炼金术调和物品时，有2%的几率生成突变诱发物	在使用炼金术调和物品时，有10%的几率生成突变诱发物
药品专精	无	药水持续时间延长10%	药水持续时间延长40%
收获者	无	炼金原料获得率增加50%	炼金原料获得率增加100%
催化	无	药水增益效果提高15%，同时减益效果降低30%	药水增益效果提高35%，同时减益效果降低80%
涂油专精	无	剑油的效果持续时间延长10%	剑油的效果持续时间延长40%
灌输	无	突变诱发物的效果提高15%	突变诱发物的效果提高35%
嬗变	无	涂油效果提高15%	涂油效果提高35%
试毒者	无	可以同时喝下4瓶药水	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加15%，受到的伤害减少10%
置换	有	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加5%	当受到药水毒素的影响时，伤害能力增加25%
凝聚	有	当受到药水毒素的影响时，活力的恢复速度提高15%	当受到药水毒素的影响时，活力的恢复速度提高40%
狂战士	有	当受到药水毒素的影响时，攻击使敌人即死的几率提高1%	当受到药水毒素的影响时，攻击使敌人即死的几率提高3%
突变	有	解锁肾上腺技能：狂暴模式，同时当受到药水毒素的影响时能提升肾上腺值	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高25%
扩大	有	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高15%，伤害能力增加5%，受到的伤害减少5%	当受到药水毒素的影响时，肾上腺积累的速度提高50%，伤害能力增加15%，受到的伤害减少15%

关于突变诱发物

突变诱发物是一种能够增强角色属性的道具，在天赋树中点出某些具有突变诱发物槽天赋后，可以在天赋树中该技能的位置按 Y 键装备突变诱发物。突变诱发物的获得方式主要有两种，一是击倒敌人从其尸体上拾取，另一种是通过点出炼金术路线的天赋“副作用”后，在调和炼金产物时以一定的几率获得。

注意，突变诱发物一旦装备后就无法覆盖或更换已镶嵌的突变诱发物，因此第一次装备时就要决定好自己的战斗风格走的是哪一种路线，并避免镶嵌太差的诱发物，以免后悔。

制造篇

炼金术

无论玩家是否选择了炼金术的天赋路线，炼金术都是作为狩魔猎人必不可少的技能之一，通过炼金术可以调和剑油、炸弹以及药水，这 3 种物品都是能为战斗带来有利局面的重要物品。要使用炼金术调和物品，需要具备以下两个条件：

配方

完成指定任务获得奖励、从商店购买或从敌人身上拾取都能获得配方，在获得一种新的配方后进入冥想界面的炼金术页面中就能找到相关的选项。

原料

炼金术调和的规则很简单，所有的炼金术材料都分别归属 9 大系列（明矾、硫磺、太阳、贤者之石、水银、天空、以太、硃砂、闪电），每件调和物都基于这 9 大系列中的某几个系列制造，比如物品 A 与物品 B 同属某个系列，如果调和时需要该系列的材料，那么无论是物品 A 还是物品 B 都能充当原材料使用，而且调和时会自动选择该系列中数量最多物品作为原材料，避免将一些较稀有的物品浪费掉，十分贴心。

武器与护甲强化

随着游戏流程的进行，玩家必定会获得武器与护甲的升级道具，这些道具可以在物品栏“强化”一栏中找到，使用这些强化道具的前提条件是武器或护甲有相应的强化插槽，这些插槽就是在道具栏中武器或护甲旁的一些小圆圈。但需要注意的是，强化属于不可逆操作，也不能通过新的强化道具覆盖原有道具。

物件锻造

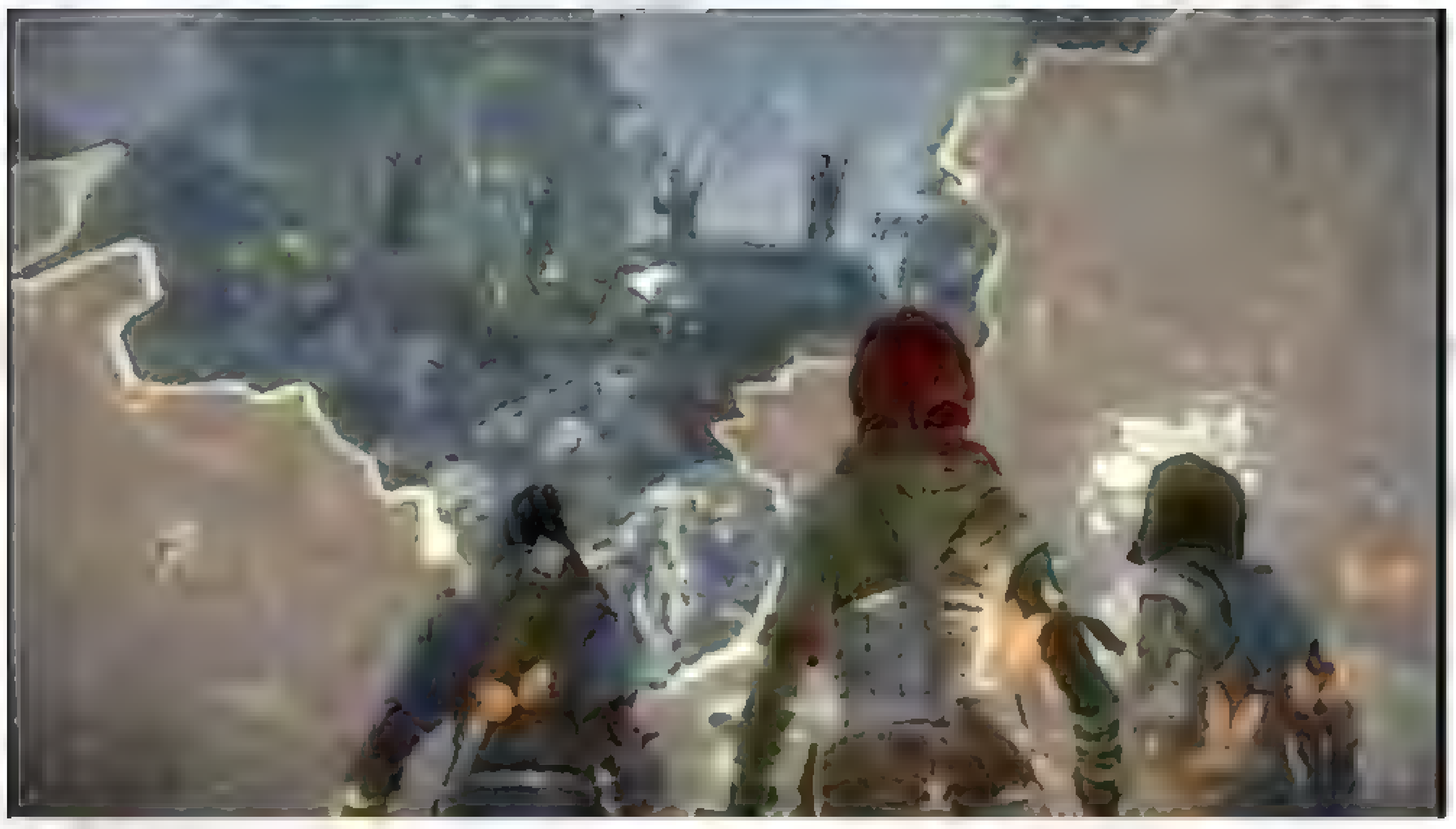
在游戏中除了可以用配方调和炼金道具外，还可以通过工艺蓝图来锻造武器、护甲、陷阱等物件，工艺蓝图的获得方法与前面所说的炼金术配方相同，这里就不再赘述。但是，主角并不能像炼金术一样仅依靠自身力量来锻造，锻造物件必须要先找到一名工匠方可进行，一般来说各大主城都能找到工匠，其在小地图上显示为一个铁钳，很好辨认。进入锻造界面后选择想要锻造的物品的图纸后，画面的另一侧就会出现锻造所需的原料，只要原料充足，按打造后物件就会自动收进包内。

心得汇总

暗黑难度综述

暗黑难度由于敌人的攻击力十分高，因此在前期乍一看十分难，但实际上只要选择合理的技能加点顺序就能使其变得毫无难度可言。这个加点的关键在于炼金天赋中的逆天技能“突变”，这时几乎可以破坏游戏的平衡性的技能，只是初期升级加点时，攒够足够的加突变槽需要一个过程，一旦完成后游戏瞬间难度为零。

玩家初期技能点数有限，一定要加到正确的地方。在训练天赋中投入 6 点后马上开启炼金天赋，然后优先把最逆天的技能“灌输”（所有突变效果增加）和“突变”点出。“副作用”技能可以在玩家进行炼金的时候随机刷出突变物，加两点后 10% 几率还是挺高的，所以一定要学。之后开始炼金造药水，材料在平时打怪的时候或者拣都可以拿不少，10% 的几率很快就能刷出玩家想要的突变物。等玩家学完“灌输”技能之后就可以开始装备突变物了，由于加了突变物后无法卸下，所以



在这里再次强调一定要先把强化突变物的技能“灌输”学会后再进行装备。

推荐玩家在突变物方面都装备大幅的，如果实在刷不出就用普通的，小幅的则无视。加突变物一共有三个方向，分别是负效果路线、攻击路线以及防御路线，基本上用到的就是威力突变物、力量突变物以及极致突变物，要加就只加其中一种，增加射程以及法印攻击力之类的将其无视即可。

每种突变物加多个以上后就会有非常猛的效果，比如力量突变物在加 5 个以后就会变成 25 点攻击力，10 个以上就是增加 50 点，游戏中最强力的武器也不过 50 左右攻击力，这种多个相同突变物后的效果非常变态。如果加装备极致效果角色成型时间会比较慢，因此初期效果不如直接加攻或者防效果明显，而防御即便再高，对付有些 BOSS 也比较吃力，所以强烈推荐大家以加攻击力为主，后期敌人基本一刀一个。走完炼金后开始加剑术路线的能力，增加突变槽的同时，有几个增加威力的技能（如猛劲）也非常不错。

整体而言，由于初期没有足够的技能槽插突变物，暗黑难度最难的地方应该在第一幕。序章和第一幕阶段基本上也就是被敌人砍中两刀死，面对 1 对多的情况下基本毫无胜算可言，此时最为重要的就是利用昆恩法印，法印破掉后再补，砍的时候多跑多翻滚，没事多抹抹油，不要贪刀是暗黑难度下的主要打法。

练级大法

由于游戏中完成任务才会有很多的经验值，杀怪虽然也有，但少到几乎可以忽略不计，那是不是要升到 35 级只有做任务呢？其实游戏还是有刷级的方法的，只是危险系数很大，稍微需要一点技术，具体方法方法如下。

无论是罗契路线还是伊欧菲斯路线，在第二幕中会有通往南北两方的迷雾场景，两个路线都是在第二幕迷雾中救完盟友开始，到消灭迷雾任务这段时期可以刷，其中剧情需要穿过迷雾的情况不算。迷雾中的敌人非常猛，最多两刀就能要了玩家的命，而且还有多个弓箭兵射箭，中两箭也是死。要进里面刷级最好还是有些能力的情况下，走突变攻击力路线会容易许多，不然会砍不动这里的敌人，停留的时间越久，死的几率越高。攻击力不够的情况，有个方法是买顶级匕首或者舞动之星扔死对方，不过买匕首和炸弹价格不菲，仅在初期推荐。等玩家攻击力够 5 刀重攻击可以砍死一个敌人的时候，就可以刷了，先加昆恩法印后进入迷雾战场，之后立刻往回走（为了尽早逃离迷雾），注意别走出去，回去的路上很可能出现敌人，对着它猛砍，砍死后马上走出迷雾（注意一定要多翻滚，切换画面时被射死一样算死），出去后马上存档再进入杀，迷雾里杀一个敌人，等级低的情况下经验值几乎是暴涨，20 多级以后是杀一个大约涨一格。到了后期突变物够多的情况下，杀人也会简单不少，熟悉跑路路线后可以试着多杀几个敌人再走。虽说迷雾中危险不断，升级也不是特别快，但依然推荐那些不想做任务或者想补那么几级的玩家来尝试。

最后需要提醒各位一下，走精灵路线第二幕打完最少一定要 30 级，等级不够的玩家可以多补几个支线任务，或者用上文提到的刷级方法练级，不然最后无法升到 35 级时，那就真是欲哭无泪了。

成就攻略

成就综述

《巫师 2》全成就时间约在 50 小时左右，成就难度并不高，但是相当的麻烦，原因在于主线流程进行到第一幕的末尾时，在任务“关键抉择”中会出现一个剧情关键抉择点，玩家需要选择支持弗农·罗契还是支持松鼠党的精灵伊欧菲斯，根据玩家的选择不同，会将玩家引导至“罗契路线”以及“伊欧菲斯路线”。两条路线中第二幕与第三幕所经历的大部分剧情和流程都会不一样，而两条路线之中又有大量可能错过的任务成就，因此至少要将本作全成就至少需要打上 2 遍。

另外，本作存在最高难度通关的成就，虽然可以一周目直接开启最高难度，但由于存在双路线的设定，因此建议还是老老实实用最低难度跑一遍 A 路线熟悉游戏，再用最高难度将 B 路线通关。最后还需要注意的成就有将角色等级提高到最高等级 35 级的成就，由于游戏击杀敌人所能提供的经验非常少，因此提升等级主要还是依靠做任务来提升，所以除了主线之外，还要积极将支线任务做完，确保能够在通关前达到 35 级，否则就只能重新再打一整遍流程了，从大量玩家的经验来看，选择伊欧菲斯路线要比罗契路线更容易到达 35 级，因此各位不妨在伊欧菲斯路线中完成。

最后，游戏的部分任务成就存在两种截然不同的要求，比如杀死 / 放生某个 NPC，遇到这种分歧成就时可以提前进行存档，在解开其中一个成就后，再读档解开另外一种成就。

推荐路线

上面已经说到，游戏全成就至少要打 2 遍流程，而可错过成就方面分为共通可错过成就以及路线可错过成就，因此在攻关的过程需要步步为营，下面就将全成就之路按剧情顺序列出，只要跟着下文的路线走，并在选择剧情路线后查看对应路线的相关可错过成就即可。在下面的标记中，蓝色栏头的成就表示推荐该成就的位置，红色栏头则表示可能错过的成就，在阅读时请加倍注意。

序幕

扑克

解锁条件：在投骰子游戏中扔出 5 个一样的数字

成就说明：玩骰子本来是对操作要求最低的小游戏，因为没有任何方法来保证扔出的任何一个数字（图案）是多少（什么），运气成分实在太高，不过很不幸地，它确是《巫师 2》中全体 NPC 最喜欢玩的游戏之一。成就“扑克！”是大部分玩家拼命玩骰子的原因，要求投出五个一样的数字实在很要命，运气不好的话简直比打暗黑难度还要令人纠结好多倍。

玩骰子的规则如下，开局玩家

第一次下注，下注完毕后第一次扔骰子，左摇杆控制调整落点位置，推右摇杆控制扔出的方向和力度，双方扔完后会需要再次下注，接着能获得第二次扔骰子的机会。第二次扔骰子是基于第一次扔出的结果来看的，对于不满意的骰子可以按 X 键选择出来，按 A 键开始重扔，如果全不满意可以统统重投，要是觉得结果不错，可以直接按 A 键跳过重投，以第二次扔骰子的结果为胜负的评判标准。

胜利的关键在于手上点数的组合情况，有效的组合从最“大”到最“小”依次为：五个相同数字，一、二、三、四、五或二、三、四、五、六，四个相同数字，三个相同数字加两个相同的另一种数字，两对相同数字加一个其他任意不同数字，一对相同数字和其他任意不同数字。要想战胜 NPC 比较容易，第一投随意就好，根据情况把不一样的骰子换掉，留下相同的（扔出一至五或二至六就不要换了），接着扔第二投，胜率还是可以的，即使有些 NPC 比较强悍也没关系，因此有时他们会失手，例如一不小心太用力把骰子扔到桌子外面去了，对于从凹槽中弹出来的骰子，如果勉强还留在台子上是算的，要是直接飞出台子掉到桌子上就算骰子无效。比方说一个愚蠢的 NPC 把三个骰子都扔飞了，那么他将只剩下两个骰子。

扔出五个相同的骰子困难至极，不过经过这么多次的投掷来看，如果尽量将骰子堆在一起而不是让它们到处滚的话，扔出同一个数字的几率会比较大，要是很大力的把骰子往中间一甩，最少也会出现三种不同的数字，这么一来第二投几乎是改变不了什么的。扔骰子的时候一般是用最小的力气，尽可能的让骰子挤在一起，然后保留出现次数最多的数字，第二投把其他的全部换掉，除此之外真的没有其他更好的办法了，至于具体什么时候能解开，真心需要看人品。

鹰眼

解锁条件：用弩炮击中艾奇维里伯爵

成就说明：在序幕的任务“遵照国王意志”中，需要辅助国王操作弩炮杀死艾奇维里，将准星瞄准屏幕中央一个隐约有敌人在晃动的地方，这时可以主动下令开炮，如果时间拖得太长会出现对话选项，只要选择第二项的“一点五度”即可。如果命中，则会看到两个可怜虫被轰飞，接着国王询问是否击中时，杰洛特会回答“他倒下了”。如果未能命中，剧情中会看到两个敌人躲开了，杰洛特也会回答“他躲开了”，此时应该立刻按下 START 键读取之前的自动存档。满足条件的话，成就会在这一小段剧情结束后解开。

完美主义者

解锁条件：在不损失生命力的情况下连续杀死 10 名敌人

成就说明：在序幕的“带领攻击”任务中，有许多友军和敌人在混战，此时达成是最合适的，不过在前往操作弩炮的路上有几个弓箭手，因此要特别注意，实在不行就用他们之一当做十连杀的第一个牺牲品。顺便一提，为了更快地拿到这个成就，可以直接选择最低难度。

序幕

解锁条件：完成序幕

成就说明：剧情相关，不会遗漏

第一幕

工匠

解锁条件：在工匠处打造一件物品

成就说明：只要有蓝图并收集齐蓝图上的全部材料，花费一些金币就可以打造出装备。打造装备不一定非要找铁匠铺的铁匠，一些出售陷阱蓝图的商人也能打造东西。

学徒

解锁条件：使用炼金术调和 5 瓶药水或剑油

成就说明：五瓶的要求是相当低的，基本可以看作游戏中自然累计就会取得的成就。

赌徒

解锁条件：在掰手腕比赛、骰子比赛以及拳击比赛中分别赢过一场

成就说明：比腕力、玩骰子、拳击赛是本作的三个小游戏，它们都有各自对应的支线任务，不过如果仅仅游玩主线也可以获得这个成就，各自胜一场是非常低的要求。

胁迫者

解锁条件：在对话时胁迫某人

成就说明：对话选择时随便威胁一下就能解开了，威胁话语的图标为红色的眼睛，一般都是言辞最为激烈的那句，例如“不说的话我只能把你杀死了。”

图书馆长

解锁条件：找到所有关于疯人院历史的额外资讯

成就说明：此成就必须在第一幕的分支任务“落入狂人之手”中达成，从赛锥克处接到任务，在任务中取得全部医疗档案资料即可，每场战斗的场景有都有一个箱子，箱子中就有档案的书页，一共有 4 页。

巨魔之友

解锁条件：饶了游戏中所有的巨魔。

巨魔杀手

解锁条件：杀死游戏中所有的巨魔

成就说明：游戏中共有三只巨魔，一只在第一幕支线任务“巨魔的麻烦”，两只在主线任务中，帮助所有巨魔和杀死所有巨魔不能同时达成，而分支路线中的巨魔又在第一幕，主线任务中的 2 只巨魔在第二幕沉船处，遇到的具体时间会因所选阵营的不同而有区别，所因此需要老实的打两遍。

影之人

解锁条件：成功潜入罗列多的后院并找到巨章鱼怪陷阱的零件

成就说明：在主线“不道德的计划”完成之前，一定不要把主线“巨章鱼怪”完成。在深夜时分与罗契到达罗列多的住宅后，暂时无法进入，因为罗列多要和席儿讨论事情，这时下楼和罗契说话，会有人过来表示罗列多的后院有能够制作专门对付巨章鱼怪陷阱的关键零件，接下来马上存档，准备从屋子的右侧潜入过去，翻进后院，从左边的梯子爬到窗前，偷听完毕后，从屋子的另一边翻出去，然后能看到右

边有一大堆箱子，把每一个箱子的东西捡起来。值得注意的是，此处打晕士兵后，有一定几率看不到自己捡起的道具，倘若这种情况发生了，请按下 BACK 键调出道具菜单，查看物品栏里是不是多了一个叫“铁架”的任务物品出来，如果已经得到，那么就可以放心离开了，要是还没有就接着找，已经错过的话就只能读档重来。

触手收集者

解锁条件：使用章鱼陷阱切断其触手

成就说明：在完成上文的成就“影之人”后，找赛锥克购买“巨章鱼怪陷阱”的蓝图，然后立刻做出来。与章鱼怪进入 BOSS 战之后，能看到场景左前方有一处闪光的位置，走近系统会提示按 A 键放出陷阱，下面只需要等章鱼的触手拍下来就行了。

巨章鱼怪

解锁条件：杀死巨章鱼怪

成就说明：注意在与巨章鱼怪战斗的过程中注意完成成就“触手收集者”，剩下的就是杀死章鱼怪即可。

巨章鱼怪护甲

解锁条件：用巨章鱼怪尸体里的材料制作一套护甲

成就说明：将巨章鱼怪击败后，一定要记得捡尸体上留下的材料，然后再返回浮港找商人领赏，接着可以获得“巨章鱼怪壳护甲”的蓝图，如果之前因为选择错误没有得到的话也可以去赛锥克那里花钱买。去旅店对面的商人那里买厚布和硬皮革的蓝图，两个的价格都是 200 块。下面需要做的就是收集齐材料，去铁匠铺找矮人，把护甲做出来就行了。

炸成碎片

解锁条件：用一个炸弹炸死两名或以上敌人

成就说明：找一个位置窄敌人多的地方，把敌人的体力稍微削减一下，最后再送一个炸弹过去即可。而推荐的地点就是浮港旅店前告示板悬赏的任务“孽鬼合约”中的敌人孽鬼。

注意

在第一幕结束之前，必须完成浮港旅店前告示板上的“孽鬼合约”以及“安卓噶兽合约”，否则会导致第三幕中的成就“害虫控制”无法解锁。

第一幕

解锁条件：完成第一幕

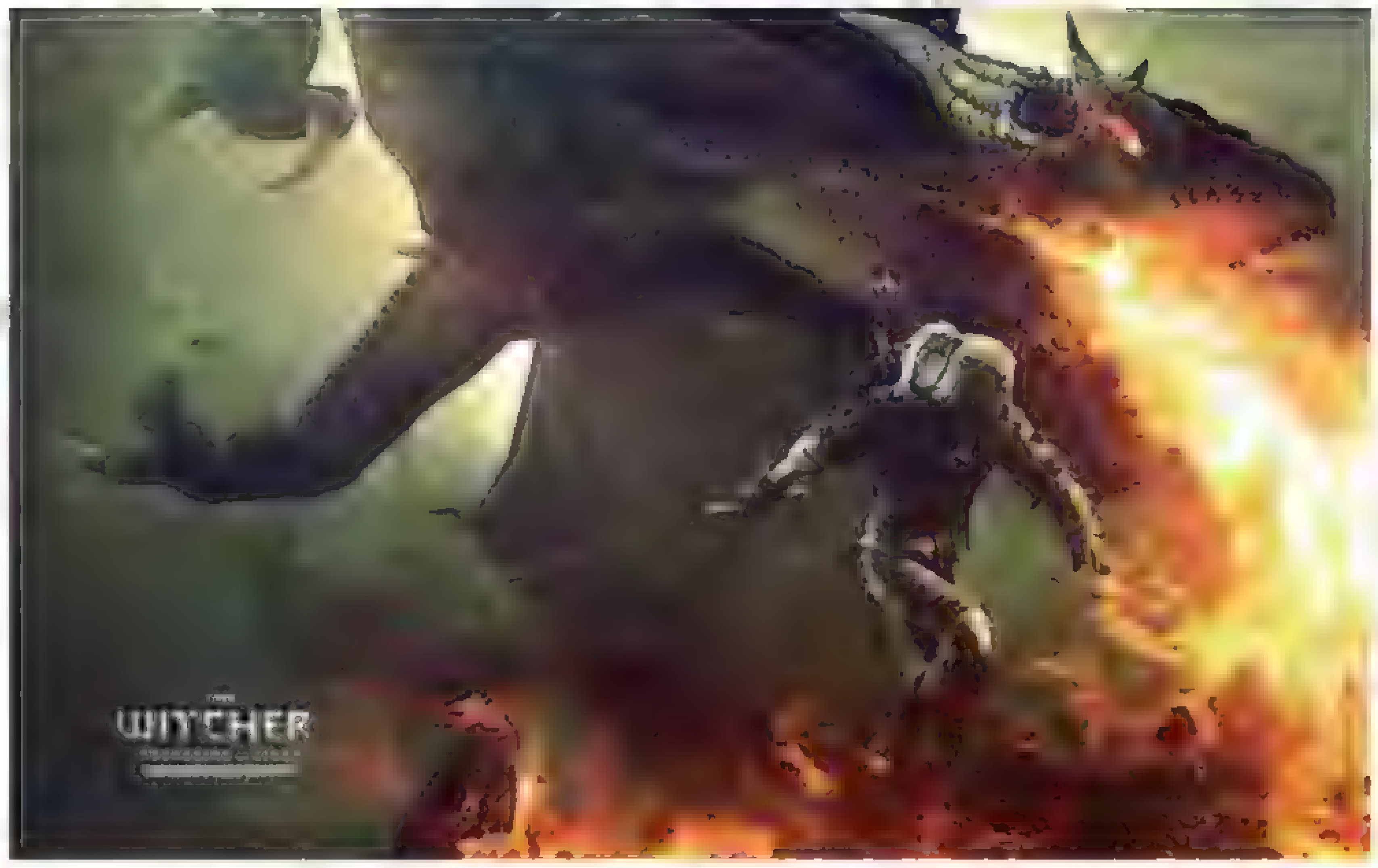
成就说明：剧情相关，不会遗漏。

第二幕

战灵

解锁条件：杀死战灵

成就说明：流程相关，不会遗漏。



巴拉维肯屠夫的归来

解锁条件：杀死 500 名敌人

成就说明：杀 500 个敌人的成就几乎没有难度，因为是可以多周目累积的，并不要求在一个周目内完成，全成就至少要走两遍流程，因此达成不是问题，而在第二幕基本能达到这个条件。

突变

解锁条件：镶嵌 5 个突变诱发物

成就说明：镶嵌 5 个突变物需要在一个周目内完成，必须同时在已经获得的技能中镶嵌 5 个突变物，一般来说走自己选择的路线和训练天赋树就足够凑齐 5 个有突变槽的技能了，具体哪些技能有突变槽可以参考前文系统部分的“天赋树”进行查看。

注意

在第二幕结束之前，必须完成营地内告示板上的“腐食魔合约”（罗契路线）或“矿坑苦差事”（伊欧菲斯），否则会导致第三幕中的成就“害虫控制”无法解锁。

第二幕

解锁条件：完成第二幕

成就说明：剧情相关，不会遗漏。

第三幕

害虫控制

解锁条件：完成所有与摧毁怪物巢穴有关的任务

成就说明：巢穴分支任务有两大阵营公共的，也有各自独有的，完成任意一个阵营的全部巢穴任务即可解开。公共巢穴分支任务有：“孽鬼合约”、“安卓噶兽合约”、“石像鬼合约”。罗契路线巢穴分支是：“腐食魔合约”。伊欧菲斯路线巢穴分支是：“矿坑苦差事”。只要前面两幕的巢穴任务都完成了，那么在第三幕的主线任务“术士高峰会”触发之前，在旅店门口的告示牌接到任务“石像鬼合约”并完成就能解锁。

守财奴

解锁条件：持有 10000 块钱，不可累计

成就说明：这个成就的难度在于不可累计，必须一次性持有，因此玩家必须省钱直至约在第三幕解锁。面对游戏中物品高昂的售价，NPC 们在任务回报中给的酬劳实在太有限了，游戏不存在瞬间致富的方法，加上游戏中获得钱的次数不多，要想身持 10000 元多半还得靠刷道具来卖。还可以通过将玩家身上的东西都卖掉的方法来拿这个成就，卖前存个档，卖后看还差多少，再去刷材料，这样解了成就读档即可，之前的东西全在。关于刷道具，第一幕可以在孽鬼的洞穴刷，第二幕建议去刷人面妖鸟，第三幕可以去下水道刷腐食怪。方法都是杀完后开门冥想，时间过后再去继续刷。

撒马利亚好人

解锁条件：在不稳定的传送门中救席儿一命

成就说明：参看成就“猎女巫者”。

猎女巫者

解锁条件：让席儿在不稳定的传送门中死掉

成就说明：与巨龙决战前，会在塔顶遇到席儿，她准备利用传送门离开时遇到了麻烦。倘若马上取下宝石就能救下她，无视的话就可以看到她惨死的过程。由于已经快到游戏的末尾阶段，而且这个选择几乎不会对接下来的流程发展造成影响，因此建议在爬塔之前存档，接着只需要先不救，然后读档，再救，就能拿到两个成就。

第三幕

解锁条件：完成第三幕

成就说明：剧情相关，不会遗漏。

复仇者

解锁条件：杀死雷索结束整个游戏

成就说明：参看成就“老朋友”。

老朋友

解锁条件：饶了雷索结束整个游戏

成就说明：进行到终幕后，杰洛特要去面对雷索，劝说他离开能避免战斗直接欣赏结局，同时解锁成就“老朋友”。如果执意战斗的话要与雷索进行宿命对决，将其战胜后解锁成就“复仇者”。可以先杀他之后读盘选择放过，也可以在游玩两条路线时各选一种结局方式。

未完待续……

解锁条件：以任意难度通关

成就说明：流程相关，不会遗漏。

疯子

解锁条件：以暗黑难度完成游戏

成就说明：暗黑难度通关即可获得，本作的战斗有一定难度，具体打法可以参考前文的暗黑难度打法。

罗契路线成就

第二幕

观光客

解锁条件：跟着扎维克游览整个营区

成就说明：罗契路线主线独有成就。在到达营地后，扎维克会带领杰洛特逛军营，乖乖跟着他走，注意在成就解锁之前不要跟他说话，否则他会直接将玩家领去见国王。

斗剑士

解锁条件：科德温竞技场所有的比赛中取得胜利

成就说明：参看成就“偷心人”。

偷心人

解锁条件：诱惑薇丝

成就说明：第二幕主线任务“阴谋论”触发之后，去营地的告示牌那里，能看到有两个人在争吵，进入帐篷内找曼弗瑞说话触发主线“屠夫西达里斯”，接着只需要将这个主线完成，支线任务“亨赛特万岁！”就会触发。与波西莫说话准备参与比武，打赢前三场后会在第四场遭遇薇丝，战胜后去找薇丝，依次选择“真是一场精彩的比武。”→“我也想利用这个机会。”→“她既勇敢又美丽。”→“我喜欢这主意。”，剧情过后任务完成，以上2个成就也会随之解开。

死灵法师

解锁条件：在戴斯摩的幻影中经历所有记忆

成就说明：罗契路线主线独有成就。这一个成就取决于杰洛特在戴斯摩进行仪式中的探索进度，所经历的最完整片段是从仪式刚开始两名刺客说话，一直到被杰洛特杀死。如果满足要求，成就会在仪式结束后立刻解开。仪式的前半段是一定不会失败的，即使在洞穴中因踩到陷阱而醒来也可以立刻继续，与雷索对话完毕，将会进入后半段的潜入。由于潜入一开始时玩家可以存档，所以后半部分基本也就失去了难度，如果被发现只需要立刻读档重来，接下来只需要击败一些杂兵，撑到杰洛特出现就行了。

国家利益

解锁条件：阻止罗契杀死亨赛特

成就说明：罗契路线主线独有成就。弗坚攻城记的最后，罗契会想要杀死亨赛特国王，此时只需要劝说他别这么做就可以解锁。

第三幕

勤王者

解锁条件：协助罗契救出阿奈丝

成就说明：罗契路线主线独有成就。第三幕中，不要管特莉丝，只要跟着罗契去救出阿奈丝公主即可。

龙

解锁条件：在塔上和龙对打一番后，主角乘龙而去，过场动画之后选择杀龙即可获得此成就。

成就说明：“龙”的要求是杀死巨龙，而“龙之心”的要求是放过或拯救龙，其中拯救龙只能在走伊欧菲斯路线中达成。在与巨龙的决战中将其击败后，如果走的是罗契路线，会有两个选择，杀死巨龙或放过巨龙，建议在此处选择杀死，因为伊欧菲斯路线中拿到拯救龙的匕首才能取得“破术者”成就，而取得匕首后就会自动拯救巨龙。

伊欧菲斯路线

第二幕

潜入行动

解锁条件：潜行通过整个下营区而不触发警报

成就说明：伊欧菲斯路线主线独有成就。在主线“王家之血”中，坚称没有绝对证据证明史登尼斯王子有罪，就能触发潜入科德温营地取得亨赛特国王血液的流程。到达科德温营地之后，进行潜入即可，由于被发现的话会被乱箭射死，因此不必过分担心会错过，但最好还是提前存档。

第三幕

破术者

解锁条件：协助伊欧菲斯找到破解莎琪亚法术的匕首

成就说明：在第三幕中不要选择去找特莉丝，而应该前去救菲丽芭并带她离开，之后会进入主线“破解咒语”，接下来只有最终拿到匕首游戏才能继续，因此只要进入并完成主线“破解咒语”，这个成就就不会错过。

龙之心

解锁条件：饶过或拯救莎琪亚

成就说明：参看上文成就“龙”的成就说明。

其他成就

集中

解锁条件：连续3次反击成功

成就说明：解锁此成就需要在剑术路线中点出技能“格挡还击”，点出1级即可，然后连续反击成功三次就能解锁。在主线任务“永无停止的战场”中，需要操作一个手持长剑的士兵亡魂面对数个敌人，在此时达成即可，由于反击提示的提前出现的时间还是挺充足的，因此本成就难度并不高。

跳弹

解锁条件：以打飞敌人放出的箭的方式杀死1名敌人

成就说明：想要达成这个成就主要需要习得将弓箭弹回的能力，这个能力是训练天赋树中“弓箭偏转”的第2级。最佳的达成方法是在一场战斗中将敌人杀得就剩下一个弓箭手，然后不要离他太近尝试解锁，否则他会把弓箭给收起来。

三人行

解锁条件：以剑术天赋的技能“群体终结技”一次杀死3名敌人

成就说明：这个成就需要在对人类敌人施放时达成，由于群体终结技发动的时候有效范围比较小，因此最好是敌人都挤在一堆的时候冲过去放，这样能保证一次杀三个。

炼金大师

解锁条件：在炼金术天赋树中的“突变”中投入天赋点

魔法大师

解锁条件：在法术天赋树中的“魔法感应”中投入天赋点

大剑师

解锁条件：大剑师在剑术天赋树中的“战斗锐敏”中投入天赋点

成就说明：以上3个关于在固定技能中投入天赋点的成就看起来麻烦，但其实并非如此，只要利用好游戏中的洗点分支“死亡笔记”，取得这几个成就需要的只是几次S/L。首先，走罗契路线，在完成营地的分支任务“小姐妹”的过程中，在密室之中找到一本笔记，从而触发“死亡笔记”任务，这时回去找戴斯摩询问这本笔记的相关事宜，然后注意选择选项“目前我想留着”。

这样，在第三幕的分支任务“死亡笔记（续）”之中，在见到守护者之前存个档，正确选择对话后开始重新加点，将没有投入技能点的相应技能都加上一点即可。需要注意的是，如果在洗点任务中重新加点，成就会在全部点数都加完并显示“任务完成”时才会解开，并非像正常加点时那样投入就立刻解开，因此请确认获得成就后再读档。

等级十

解锁条件：等级提升到10级

等级三十五

解锁条件：等级提升到35级

成就说明：本作满级为35级，走伊欧菲斯路线比较好达成，建议多做做支线，又能得经验又能得金钱与装备何乐而不为。另外，只有在故事模式中成长到35级才算有效，在即使吃了失败也会升级的竞技场模式中满级是不算的。另外，本作杀怪提供的经验相当少，但仍然有可以刷经验的位置，具体可以参看前文心得汇总部分的练级大法。

测试员

解锁条件：在竞技场模式中打赢第5场

最后的胜利者

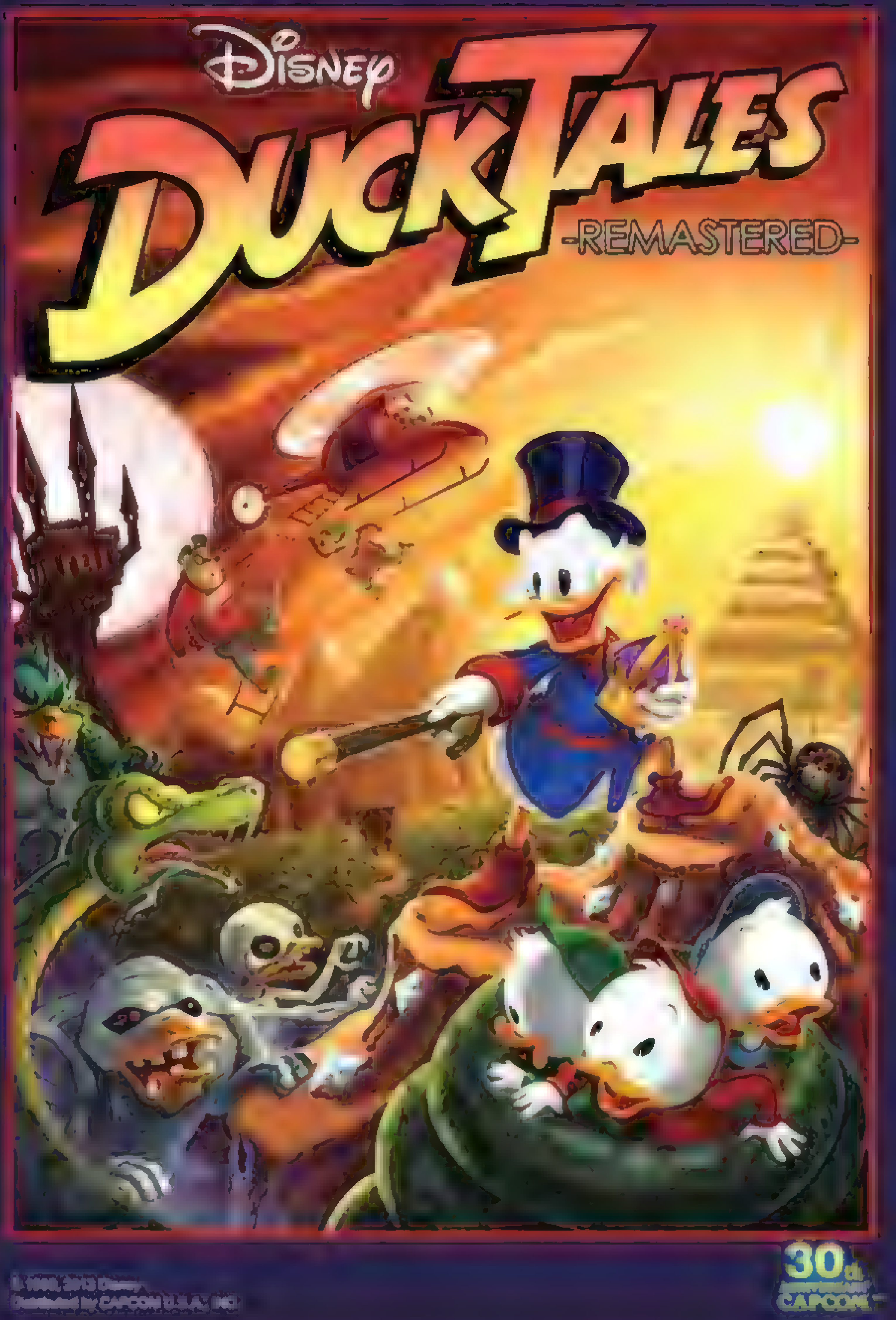
解锁条件：在竞技场总打赢第30场

成就说明：竞技场模式中总共有30场战斗，可以选择简单难度进行挑战，如果输了的话不会回到第1场，只需要接着挑战即可重打刚才的战斗，无论胜败都能升级。竞技场模式中每场比赛胜利后可以选择奖励，这里请优先选择武器，防具主要选皮甲，靴子和裤子可以稍后考虑，好的突变物质也要记得拿。在同伴选择方面，最好是选矮人，性价比高，因为选择同伴的目的仅仅是为了吸引敌人的注意力，而不是真的靠他们增强什么战斗力。如果选法师简直就是悲剧，因为她的攻击基本都会准确地打到玩家自己身上。最后需要注意的是，部分战斗中又不少大型敌人，它们最可怕的地方在于会把地面镜头震得晃个不停，完全都看不清楚了，因此要优先消灭掉。另外竞技场模式不能存档，必须一口气打完。

免费游戏天国 FREE GAME GUIDE

《唐老鸭历险记》是FC上的一款经典游戏，Capcom于前年推出了本作的重制版。这个重制版堪称业界良心，不仅关卡重制、画面翻新，更请来好莱坞原班人马配音，甚至还追加了主题歌，绝对是精品杰作！本月PS+欧美服本作限免，大家一定不要错过！

文 纱迦 美编 小瑟



多机种	唐老鸭历险记 重制版	Capcom	平台动作
	DuckTales Remastered		美版
	2013年9月11日	本地1人	对应年龄 全年龄
	售价为PS3/X360/Wii U：14.99美元		

游戏解说

关于主人公

本作的主人公并不是大家熟知的唐老鸭（Donald Fauntleroy Duck），而是他的叔叔史高治（Scrooge Mcduck，漫画中为唐老鸭的舅舅）。由于游戏进入中国时大家对唐老鸭的系谱不怎么熟悉，加上又有3只唐小鸭出现，因此便张冠李戴成了唐老鸭的故事。不过下文为了方便起见，仍将主人公称为唐老鸭。

游戏版本

本作的游戏版本略为复杂。首先，PS3和X360是有数字版的，两者的奖杯和成就数量都是20个，PS3版为1个银杯和19个，X360版是400点成就。后来本作又分别发行了PS3和X360的实体版，区别在于PS3实体版和数字版的奖杯是共通的，而X360数字版的成就为1000点，和数字版分开计算。X360数字版和实体版的成就设置完全一样，只是点数不同，不过实体版仅在北美地区销售，锁美区。本作还另有Wii U版。

游戏操作

和大多数FC游戏的主人公一样，唐老鸭只有跳跃和攻击（挥杖）两个动作，但挥杖动作只能用来击打机关和推动物体，而不能直接攻击敌人。同时游戏不允许玩家像马里奥一样踩死敌人，玩家必须跳起后按攻击键，这样唐老鸭会骑在手杖上，利用这一招可以大幅提高跳跃高度，同时可以用手杖戳死下方的敌人。由于戳死敌人时可以再度跳起，因此利用这点可以跳到很高的地方。而根据按住攻击键的时间长短，唐老鸭弹跳的高度也会有高低变化。

游戏中可以开启HARD POGO选项，打开之后玩家必须像原版FC游戏那样，在空中时同时输入↓+攻击键才能进行弹跳。在游戏的最高难度下该选项是强制开启的，这也大大增加了游戏的难度。例如前跳出杖的操作就成了先按→+跳跃键，然后立刻按↓+攻击键，还是比较别扭的。特别是在必须跳起后戳中敌人才能跳过的悬崖，一旦出不了杖就会立刻摔死。这里纱迦给大家传授一个好招，那就是站在平台边缘长按↘不放，此时唐老鸭会做出蹲伏动作，然后再按跳跃键，空中再按攻击键，就可以百分百出杖。

难度

游戏一共有4个难度可以选择，每个难度之间区别较大。

EASY难度和NORMAL难度基本相同，玩家在5个可选关卡中可以分别获得1个大紫心（提高血量上限的道具）。区别在于EASY难度有无限命，玩家死后可以无限复活，可以说是任何人都可以过关。因为是无限命，所以在EASY难度下是没有奖命道具的。

HARD难度和EXTREME难度则只有两关有大紫心，生命也极其有限，检查点也严格得多，一旦阵亡的话基本要从该区域的入口开始。EXTREME难度和HARD难度的区别是EXTREME难度不能保存进度，一旦命死光了，就会直接返回游戏的标题画面，没有任何办法能够避免。而EXTREME难度的奖命道具也是最少的。

不过挑战高难度也是很有必要的，因为高难度下回血奖命的道具少，原本回血道具的位置就会变成高分奖励，而且过关后的得分也有很高倍率。玩家拿到的分数也就是用来购买设定资料的金钱，绝对是多多益善。

心得

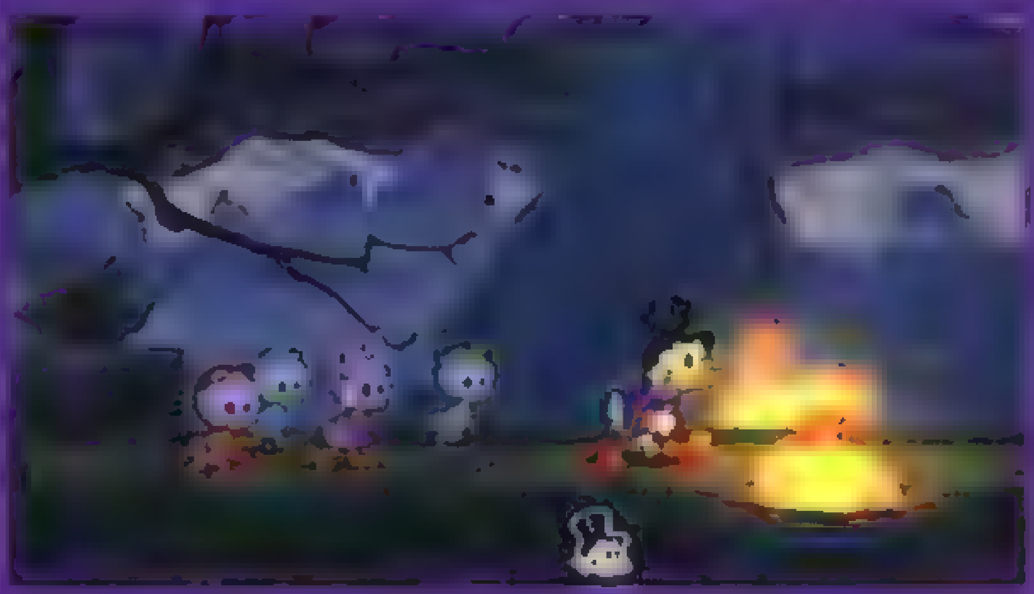
1.《唐老鸭历险记 重制版》修正了很多FC版的设定，不少关卡都需要触发关键事件才能开启下一步剧情，这点需要注意。

2.游戏中可以随时暂停观看地图，地图上会标出关键事件的位置，但隐藏房间不会标出。EXTREME难度下无法观看地图，但关键事件的位置不变。

3.游戏一共分为7关，一开始的金库为教学关，之后有5个关卡可以任意选择攻打顺序。5关全部完成之后就会进入最终关。

4.除第一关教学关外，关卡中玩家可以随时选择返回大本营，命数不足3条的话会补齐。不过EXTREME难度下无法使用此功能

5.游戏中的道具绝大部分都是不可见的，必须控制唐老鸭接触到之后才会出现。此外还有大量的隐藏通道，具体表现为看上去实心的墙壁其实可以走过去。



6.5个可选关卡中每关都有可以找到Beakley太太，她会赠送你若干道具作为奖励，其中包括奖命道具。EXTREME难度下她只会出现在其中的3个关卡。

EXTREME难度流程攻略

由于游戏最难的奖杯／成就就是EXTREME难度通关，因此本攻略将只以EXTREME难度进行说明。EXTREME难度下大紫心只有两个，Beakley太太只会出现在3关里，不过地图上仍会标明全部位置，具体变化会以文字说明。

打过第一关后可以从接下来的5关中任意选择攻关顺序，这里推荐两种攻略顺序。第一种是先打EXTREME难度下有大紫心的关卡，这样会令之后的战斗轻松不少。但是本作的战斗实际上难度并不高，BOSS战熟悉套路后也是弱鸡，所以另一种攻略顺序是先打一击死风险大的关卡，如果一开始就损了不少命就直接重来。

整个游戏的最大难点出现在游戏最后的BOSS和逃脱部分。前者只要收集完大紫心再加背板不难应付，后者就完全看玩家的临场发挥了。如果过于紧张的话，十几条命全死在这里也是有可能的。好在游戏流程不长，重试一遍也就一个小时，所以只要不是手特别残的话最终肯定能过。

下文采用的图片，部分由Hairy Cabbage提供，特此感谢。

第一关 金库 (Bank Vault)

游戏的教学关，难度不高，3个关键事件全是教学性质。

■金库地图

■来到最上层后有一个奖命道具。

第二关 特兰西瓦尼亚 (Transylvania)

鬼屋关是游戏中比较简单的关卡，战斗难度不高，摔死的几率也不大，只是最后的坐矿车环节要略微注意一下。EXTREME难度下本关见不到Beakley夫人，也没有1UP道具。在其他难度下，干掉最上方的幽灵BOSS后，坐左边的矿车来到最左边，然后往下走一层，Beakley夫人会出现在右边。

本关的3个关键事件是救出被抓走的唐小鸭，活用魔镜可以快速在城堡里移动，推荐按下中上的顺序救人。救出3只唐小鸭之后可以通过BOSS魔镜开始BOSS战。

■特兰西瓦尼亚地图

■穿过这条隐藏通道即可获得大紫心。

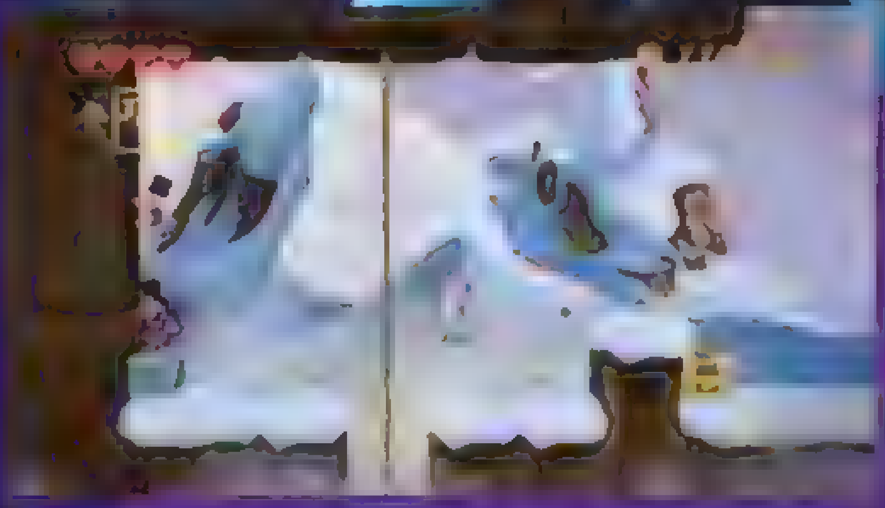
第三关 喜马拉雅山 (The Himalayas)

EXTREME难度下惟二拥有大紫心的关卡，而且有两个奖命道具。不过本关的难度要远高于上一关，特别是BOSS战前的几个大跳环节，如果对操作没有信心的话可以参考上面介绍的方法。

本关在积雪处贸然使用弹跳的话会陷入雪中不能动弹，而在冰面上虽然没有这个问题，但是移动时会有惯性，要特别小心不要失足。本关需要收集3个关键道具才能发展剧情，关键道具需要打死敌人或破坏特定物体才会出现。EXTREME难度下本关见不到Beakley夫人。在其他难度下，Beakley夫人就在有奖命道具的隐藏区域里。

■喜马拉雅山地图

■穿过这条隐藏通道即可获得大紫心。



◀▲来到有大紫心的那一层，往左走。你会发现某处有3个冰块堆在一起，同时上面是没有天花板的。利用冰块跳到左边顶上，你会发现你走出了屏幕。然后一直走到最左边，起跳抓住一条看不见的锁链往上爬，会来到隐藏区域，这里有奖命道具。本关另一个奖命道具只要破坏特定物体即可获得。

第四关 亚马逊 (The Amazon)

FC上本关难度很高，特别是坐飞机环节，不过重制版大幅调低了难度，只要挂在飞机上一路往右即可轻松过关，毫无难度。

本关需要收集很多关键道具，它们都放置在大宝箱中，十分显眼。本关在EXTREME难度下没有大紫心，但会见到Beakley夫人，此外还有1个奖命道具，可谓大丰收。Beakley夫人的位置参见附图。另外需要注意的是本关还关系到几个隐藏奖杯/成就。

顺带一提的是本关的BGM是游戏史上公认的经典。

■亚马逊地图

▲利用弹跳抓住上方的绳子，往上爬就会见到Beakley夫人。

▲钻破如图位置的宝箱，即可获得奖命道具。

第五关 非洲矿山 (African Mines)

■穿过这条隐藏通道即可获得大紫心。

个人感觉是5关里最难的一关，主要是流程长，而且即死机关和悬崖较多，建议优先挑战。本关只有一个关键道具，就是一开始来到最右边找开电梯的钥匙。拿到钥匙之后，坐电梯下去，立刻往右，就能看到Beakley夫人。顺带一提的是在其他难度下，加HP上限的紫心在这一层的左边。

本关要特别小心滚石环节，一旦被压就是一击必杀。在逃脱时要注意尽量别受其他敌人的干扰，否则就会减速。BOSS战时只要通过BOSS的号角就可以提前判断其攻击方式，熟悉之后就没有难度。

■非洲矿山地图

第六关 月球 (Moon)

非常经典的一关，无论是关卡设计还是音乐都是。重制版增加了钢铁鸭的戏份。玩家一开始要来到上方的飞船里找齐3个部件，之后返回起点就可以制作出钢铁鸭。钢铁鸭能帮助玩家攻击敌人，不过切换地图后就会消失。本关在EXTREME难度下没有大紫心，但有Beakley夫人。拿到右上方的部件后，往回走下一层，一直走到最左边，会看到上方有条不起眼的链条，Beakley夫人就在上面。

本关难度不高，但拿右上方部件时要特别小心，如果弹跳时手杖的位置略有偏差，唐老鸭就会受创落下深渊，算是本关最应该注意的地方。

■月球地图

▲左上方的奖命道具在宝箱里。

▲爬上这根链条就会找到Beakley夫人。

最终关 维苏威火山 (Mount Vesuvius)

本关是重制版新增的关卡，作为最终关，难度自然不低。关卡中没有什么分支，一路往前即可，路上只有一个奖命道具。

最终BOSS的实力很强，其攻击方式可以通过药水的颜色作出提前预判，但依然比较难对付。将其击破后还有逃脱环节，首先需要早于对手抢到宝石，然后还要快速逃到顶端才算通关，其中抢到宝石后有一个检查点。虽然难度较高，但如果一路顺利的话，到这里应该有十多条命，偶然失手几次还是不难的。最后祝大家顺利通关！

■从某根链条爬上来之后，会看到左边石头上有条通道。奖命道具就在通道尽头的宝箱里。

全奖杯/成就路线图

如前所述，本作的版本情况比较复杂，下文列出的奖杯/成就分值中，左边的点数代表X360数字版，右边的点数代表X360实体版。

奖杯/成就数量	20个
难度	★★★☆☆
在线成就/奖杯	无
100%所需时间	8小时
最少通关次数	3次
有无会错过的奖杯/成就	无
有无秘技	无
有无奖杯/成就BUG	无
特殊要求　无	3次

游戏100%具有一定难度，难点主要在于最高难度通关。游戏的最高难度不能保存进度，一旦生命为零，就会返回标题画面。好在游戏流程不长，也就是一个FC游戏的长度，再加上游戏中有不少奖命道具，通关也并非神话。另外就是游戏有购买全部设定资料的成就，这需要玩家花些时间来刷金钱。除了这两个外，游戏的其他奖杯/成就是没有难度的，加上游戏素质超高，因此还是值得向大家推荐的。

全奖杯/成就说明

Work Smarter Not Harder
10点 /20点 铜杯

奖杯说明：完成教学关

Superstitious Hocus Pocus
15点 /50点 铜杯

奖杯说明：打过特兰西瓦尼亚关

Extravagant Housewares
15点 /50点 铜杯

奖杯说明：打过亚马逊关

Where No Duck Has Gone Before
15点 /50点 铜杯

奖杯说明：打过月球关

Any Crash You Can Walk Away From
15点 /50点 铜杯

奖杯说明：打过喜马拉雅关

Garbage Collector
15点 /50点 铜杯

奖杯说明：打过非洲矿山关

Luck o' the Ducks
25点 /75点 铜杯

奖杯说明：游戏通关

The Duck Who Would Be King
15点 /35点 铜杯

奖杯说明：玩家当前身上的金钱数量超过1000万元（不是累计）

Bless Me Bagpipes
35点 /75点 铜杯

奖杯说明：在Easy或Medium难度下收集全部的大紫心

获得方法：只有在Easy和Medium难度下才会出现大紫心，一共5关，分布于5个可选关卡中，具体可参见攻略。

Tougher than the Toughies
40点 /100点 铜杯

奖杯说明：Hard难度通关

Smarter than the Smarties
75点 /150点 铜杯

奖杯说明：Extreme难度通关

获得方法：具体可参见攻略，本作最大难点。Extreme难度需要完成Hard难度后才会出现。

Connoisseur of the Arts
50点 /125点 铜杯

奖杯说明：购买画廊里的全部项目

获得方法：一般而言这是玩家最后一个拿到的奖杯/成就。要想买下全部项目，总共需要接近1亿元。建议玩家在完成了Extreme难度后再来补齐，因为Extreme难度拿到的金钱最多。但注意因为Extreme难度无法保存，一旦不能通过，之前拿的钱全部白费。因此如果通关了Extreme难度后仍差钱的话，还是打Hard会比较省心。另外金钱和画廊解锁情况是可以跨难度继承的，不用担心。

Art Aficionado
5点 /15点 铜杯

奖杯说明：在画廊中购买任意项目

Look Ma, No Spats!
15点 /15点 铜杯

奖杯说明：用手杖通过亚马逊关的地下通道且不着地不受伤

获得方法：比较有趣的技巧性奖杯/成就。看看亚马逊地图，你会发现在初始区域有两条往下的梯子，由此可以来到地下区域。成就所指的地下通道，正是地下区域中这两条梯子之间的距离。玩家需要在不着地不受伤的情况下，使用手杖一口气从一条梯子跳到另一条梯子，爬梯子不算着地。一旦受伤，就需要重新爬上爬下梯子一次。如果是Easy难度的话，由于命无限，可以反复尝试，但这个奖杯/成就本身略考技巧，因为天花板上经常有尖刺，这就需要玩家控制好按攻击键的力度来调整弹跳的高度。

Sink or Swim
5点 /15点 铜杯

奖杯说明：跳入金山

获得方法：打过第一关之后会来到大本营，这里左边是画廊，右边是选关，来到中间就会看到金山，直接跳下去就可以了。

Score to Settle
10点 /25点 铜杯

奖杯说明：破坏原本FC版中的贪财石像

获得方法：这个石像的位置在亚马逊关，在地图最右边，原本是应该往上爬，不过这里有一个石像，跳下去用手杖戳碎它，奖杯/成就就是你的了。这个石像在原本的FC版里会找你要1000块钱，否则不能见BOSS。如今变成和成就相关，也算是给老玩家的彩蛋了。

A Few Gears Loose
10点 /20点 铜杯

奖杯说明：进入隐藏的云霄关

获得方法：云霄关的出现条件是玩家身上的金钱数量的万位数为7，这样在选完关卡后出发时就会自动进入云霄关。举个例子，71233、178845、5172211都是可以的。推荐玩家在第一关调整分数，这样打过第一关就可以进入云霄关了。相信很多老玩家都和我一样，是因为这个奖杯/成就才知道原来云霄关的出现条件是这样的，追忆似水年华……

It's A Duck Blur
10点 /20点 铜杯

奖杯说明：在1个魔法硬币的有效时间内打倒5个敌人

获得方法：魔法硬币的效果为无敌，触碰到敌人时会将其秒杀。这个奖杯/成就在亚马逊关的一开始就有机会轻松解除。

Healthy Appetite
5点 /15点 铜杯

奖杯说明：见到Beakley夫人并获得她的道具

Pogo A Go Go
15点 /30点 铜杯

奖杯说明：在不着地的情况下用手杖连续干掉5个敌人

获得方法：看上去像是技巧性奖杯/成就，其实不然。在游戏的最终关，有一个地方一定要玩家用这个办法才能通过，因此完全不用担心。

D4 Dark Dreams Don't Die

《D4 暗梦永存》是由 ACCESS GAMES 开发的风格独特的 AVG 游戏，由微软第一方在 XOne 平台独占发行。本作的自身素质尚可，无论是剧情还是玩法都十分优秀，并且带有着制作人末弘秀孝（Swery）个人浓重的日式冷幽默风格。但由于宣传力度的不足，导致游戏的销量十分惨淡。不过最近本作有幸成为了 Xbox Live 金会员免费游戏，再加上本作也是成就神作，想必不少玩家还是会拿来一试的。本次攻略将带来游戏的系统介绍、流程攻略以及难点成就攻略，希望可以对大家有所帮助。

XOne	D4 暗梦永存	Microsoft	文字冒险
	D4 Dark Dreams Don't Die		美版
	售价为14.99美元		

文 乙太 美编 NINA

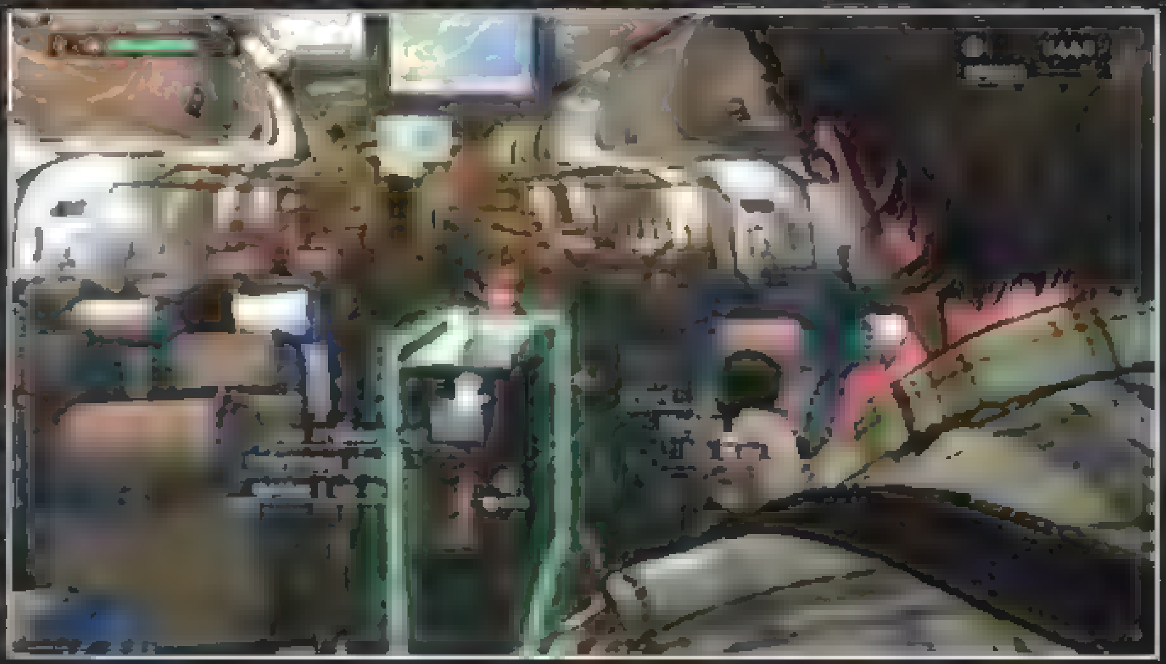
系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动光标
右摇杆	前进/转向
十字键	锁定物品
A键/LT键	调查（互动）/决定
B键	返回
X键/RT键	推动
Y键	开启模式/关闭观察模式
LB键/RB键	转换视角
MENU键	打开菜单
VIEW键	–

基本玩法

本作的玩法十分简单，基本操作有两种，分别是推动对象与调查对象。推动操作是本作一个十分有趣的设定，无论对象是物品还是角色，玩家在不断对其使用推动操作的过程中不仅可以获得信用点数奖励，还会不断获得该物体的信息，这些信息被称之为观察点，这也算作游戏中重要的收集要素之一。而另一项操作就好理解得多，就是 AVG 游戏中惯有的调查操作，用于触发剧情或是拾取物品等。而在游戏剧情过场中还会出现让玩家长按 Y 键的提示，如果执行操作的话便可以收集到一些证据，这也是游戏中的一大收集要素。此外，游戏中还穿插着对话分支选择以及不少 QTE，每个



©ACCESS GAMES.ALL Rights Reserved

章节中还存在着一个到两个由连续 QTE 操作组成的“惊险情节”，“惊险情节”中的评价由玩家完成 QTE 的速度决定，这些内容都有着同步率的设定，只有作出正确的选择或是得到高评价，才能获得较高的同步率，同步率将会关系到成就的解锁，想要每章节都以高同步率通过的话，还是需要对该章节熟悉后重复游戏才行。

信用点数(Credit)

信用点数可以理解为游戏中的货币，可以用于在商店中购买各种道具以及送给 Amanda 的礼物。在游戏中赚取信用点的方式有很多，主角 David 的每一个行动基本都可以获得信用点数，在正常流程中只需要积极推动任何出现在场景中的物品，并且收集信用奖牌以及完成各角色的 Extra Case，便可以收集到大量的信用点数。游戏中有一个成就需要玩家收集 100000 点信用点数，这在正常流程中很难达成，比较方便的方法是在章节 01 以及章节 02 中于 Roland 处不断挑战触摸三叶草的迷你游戏并获得高分，不过进行一次迷你游戏也只能赚取几百点信用点数，还是需要玩家有一点耐心才行。

商店

在家中与 Amanda 对话，或是与特定场景中的白色猫咪对话便可以进入商店。在商店中购物需要消耗信用点，这里不仅销售回复耐力值、观察值以及生命值的食物、饮品以及药物，还会销售游戏中角色的各种套装以及音乐碟。值得注意的是，在章节 01 和章节 02 中与 Amanda 对话进入商店时，还可以购买礼物送给她来提升好感度，当与 Amanda 的好感度提升到一定数值后，不仅可以完成 Amanda 的对应 Extra Case，还能使商店中的商品获得一定的折扣。

角色属性

1.耐力值

耐力值可以理解为主角的行动点数，初始上限为 100，通过更变主角的服装可以提高耐力值的上限。而到了章节 02，玩家还可以通过做家务等活动来使耐力值短暂获得超上限的增加。主角除了走路之外的每一步行动都会消耗耐力值，而在当耐力值变为 0 后主角便会强制回到家中。恢复耐力值的方法是吃食物，而食物不仅可以从商店中购买，还可以从场景中获得，可以说只要注意好补充耐力值，基本不会出现耐力值不够用的情况。

2.观察值

观察值的初始上限为 10 点，通过更变主角的服装可以提高耐力值的上限。每当玩家在自由行动中长按 Y 键进入观察模式后，观察值会随时间的推移而不断减少，变为 0 后将不能开启观察模式。不过补充观察值的方法也比较简单，一般是喝各种在场景中获得的或是在商店销售的各种饮品。此外，在卫生间中洗脸也是一种回复观察值的方法。

3.生命值

生命值的初始上限也为 10 点，通过更变主角的服装可以提高生命值的上限。主角在触碰到特定物品或者是在 QTE 中都有可能损失生命值，生命值变为 0 的话便会导致游戏结束，不过可以通过场景中获得的或是在商店中购买的药物来进行回复。

流程攻略

序章 The Day It All Began

本章节完成度列表

名称	数量
Little Peggy的信件	2
Kaysen的报告	1
剪贴本	4
Extra Case	1
物品	37

名称	数量
观察点	108
可推动物体	15
证据	8
Little Peggy的回忆	3

流程

1. 剧情过后会控制一个小女孩进行游戏，随后是一段简单的教程，移动光标调查一旁的标志牌，之后按 A 键或 LT 键拾取路中央的奖牌。随后出现推动操作的教程，按 X 键或 RT 键便可推动之前调查过的标志牌。之后根据提示按 LB 键以及 RB 键转动视角，分别拾取两边的奖牌。随后根据提示推动右摇杆除上方向以外的方向进行转向，转到后方拾取场景中的奖牌后调查前方的女孩父亲。之后会提示玩家推动右摇杆的上方向进行移动，沿着脚印图标便可一直前进，沿

路的两旁有不少奖牌可以拾取。到达道路尽头按 X 键抚摸猫头鹰后触发剧情。

2. 剧情过后控制角色切换为主角 David，场景也切换到主角 David 的家中。晃动左摇杆触发剧情，开始自由行动后首先调查浴室中的浴缸，之后便会触本章节第一段与 Little Peggy 的回忆，之后调查洗手池右侧的马桶，合上马桶盖之后查看获得证物 01。将浴室全部调查完后，从房门出去前往客厅。

3. 来到客厅后可以先利用电话进行存档，之后在这里搜刮一番，在壁炉旁的书架上可以获得**剪贴本 01** 和**剪贴本 02**，之后调查阳台右侧的书架可以获得**剪贴本 03**，同时在客厅厨房的桌子上可以找到 **Peggy 的信件 01**，而在电视的左侧可以找到 **Peggy 的信件 02**。之后打开客厅中的电视，可以触发本章节第二段与 Little Peggy 的回忆。收集完毕之后调查厨房旁桌子上的文件，剧情过后去打开桌子旁边被敲动着的门，之后会遇到猫女 Amanda 攻击 David 并且进入“惊险情节”的 QTE，在这个 QTE 中未出现 POOR 或 MISS 评价，且同步率在 75% 以上的话，便可一次性解开 3 个成就。之后的剧情中 David 的好友 Forrest 出现，在与他对话中依次选择 “Not bad.”、“Cafe SWERY 65'” 以及 “A third party is involved.”，对话完毕后会获得证物 02。之后继续与 Forrest 对话触发剧情，

4. 剧情结束后先前再次调查客厅的桌子，在喝下手边的酒后会触发本章节第三段与 Little Peggy 的回忆。之后前往卧室，调查左侧书架后可以获得**剪贴本 04**。书架旁的奖杯可以用来查看各种游戏记录，调查床则可以查阅已收集的剪贴本、信件以及报告，调查右侧的衣柜可以对角色进行换装，卧室旁的厕所中可以获得一块金奖牌。调查完卧室后便可以返回浴室触发剧情，剧情中会有简单的 QTE，将 QTE 完成后序章结束。

Extra Case列表

编号	角色	内容	说明
01	Forrest	剧情	剧情过后食物列表会追加新的食物，同时获得Kaysen的报告01。

章节01 Gordian Knot

本章完成度列表

名称	数量
Little Peggy的信件	3
Kaysen的报告	2
剪贴本	11
Extra Case	24
物品	91

名称	数量
观察点	266
可推动物体	44
证据	101
Little Peggy的回忆	2

流程

第一阶段

1.David 用自己的力量回到了过去，他来到了一架飞机上。开始行动后可以先在菜单中选择“End Dive”回到家中完成收集，首先在壁炉旁的书架上可以获得**剪贴本 11** 和**剪贴本 12**，之后调查阳台右侧的书架可以获得**剪贴本 13**。而在电视上方的架子上，可以找到 **Peggy 的信件 03**。随后可以在前往卧室，在书架上可以获得**剪贴本 14** 和**剪贴本 15**。回到客厅，打开冰箱旁通往阳台的门，会触发本章第一段与 Little Peggy 的回忆。之后可以前往浴室，便可以找到一块金奖牌。

2. 先调查一下卫生间，之后开门前往机舱，David 会撞到女乘务员 Olivia，David 觉得 Olivia 长得很像他的妻子 Little Peggy，在与她的对话中选择 “I'm Sorry.”。剧情过后继续自由行动，在乘务室有水和食物可以对角色的各项状态进行补给，之后来到坐满乘客的机舱开始调查名字以 “D” 开头的嫌疑人。首先与乘务室前座位上的墨镜光头大叔对话，他就是 David 所怀疑的嫌疑人之一，名叫 Derek，同时也是美国当局的执法官。与他对话时会出现回答选项，此时应选择 “How is that a foul？”，剧情过后会获得证物 03。之后向前移动，调查左侧的座椅触发剧情，另一个名字中带有 “D” 的嫌疑人 Duncan 会出现，与他同行的还有他的木偶“搭档” Sukey。在与他的对话结束后机舱中挡路的推车会前移一段距离。

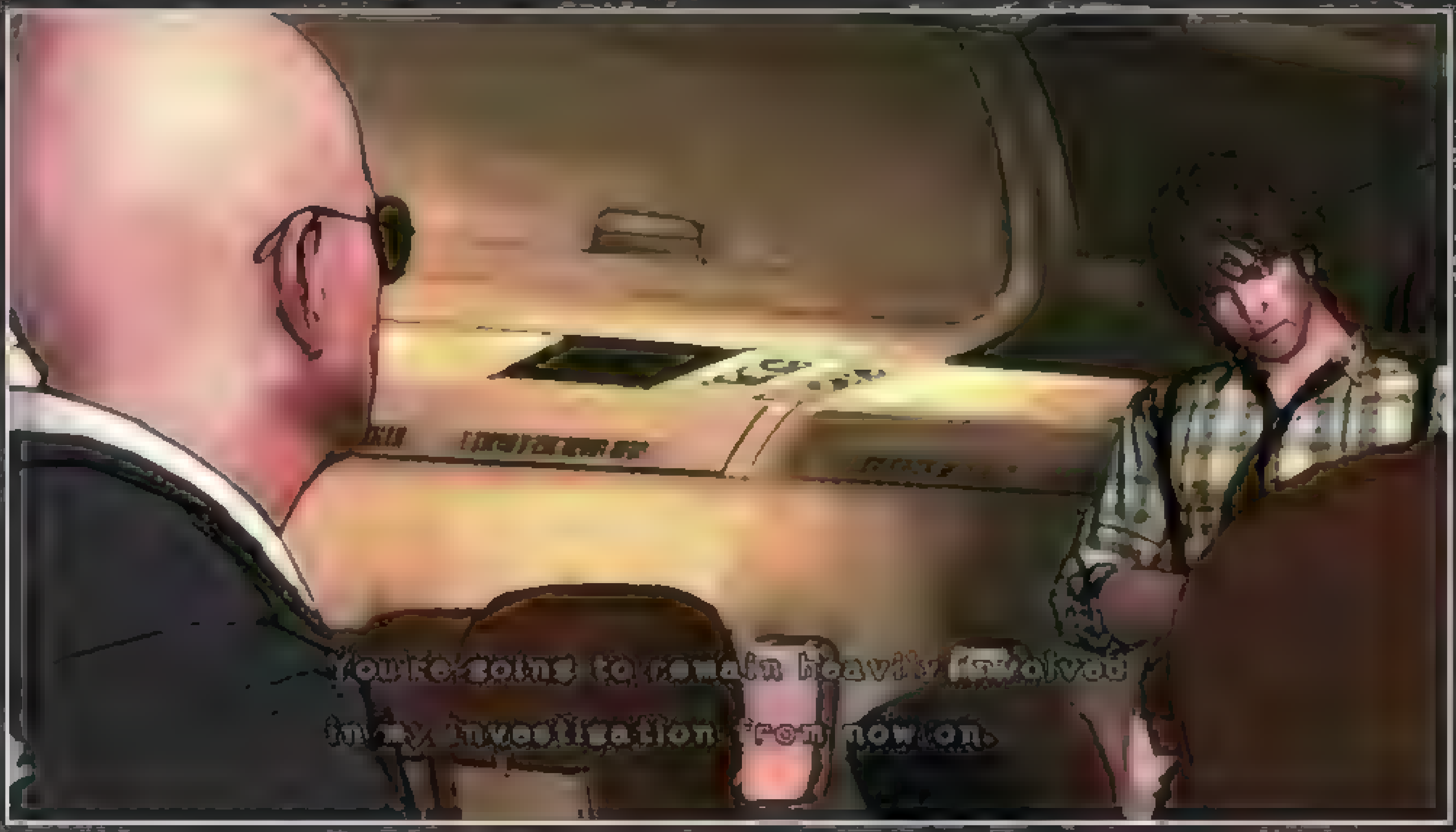
3. 控制 David 继续往前走触发剧情，这是第三位嫌疑人 Deborah 会出现，在与她的对话中还会出现气质独特的男性乘务员 Philip，Philip 貌似认识 David，但 David 对此毫无印象。剧情过后继续调查，调查 Deborah 右侧座位后可以坐上去，之后可以获得**剪贴本 05**，之后再走到 Philip 面前的位置，调查左侧座位坐上去，之后可以获得**剪贴本 06**。搜刮结束后，推动 Deborah 身后舱门上的把手，之后触发剧情，剧情后 Deborah 会被调到商务舱，之后在商务舱附近会出现一名神秘人。

4. 在继续剧情前可以先搜刮一下商务舱，神秘人左侧的座位上可以获得**剪贴本 07**，然后可以先完成各角色的 Extra Case，清理完毕后与神秘人 Roland 对话，剧情中飞机会遭到雷击，而 Derek 则会被与他同行的罪犯 Zapatero 暴打一顿，之后会进入与 Zapatero 的“惊险情节”，这里的 QTE 达成度同样与成就有关，尽量避免 POOR 或 MISS 评价，并在 75% 同步率以上完成吧。

Extra Case列表

编号	角色	内容	说明
02	Forrest	剧情	剧情过后食物列表会追加新的食物，同时获得Kaysen的报告02。
03	Forrest	剧情	剧情过后食物列表会追加新的食物，同时获得Kaysen的报告03。
04	Amanda	赠送礼物	在家中与Amanda对话后买礼物给她，将好感度加到100即可。
05	Amanda	赠送礼物	在家中与Amanda对话后买礼物给她，将好感度加到200即可。
06	Amanda	赠送礼物	在家中与Amanda对话后买礼物给她，将好感度加到400即可。
07	Olivia	寻找物品	在乘务室门外左侧的座位上。
08	Olivia	寻找物品	在靠近乘务室的行李架上。

编号	角色	内容	说明
09	Olivia	寻找物品	在靠近商务舱的行李架上。
10	Deborah	调查目标	基本都在窗户的位置上。
11	Deborah	调查目标	基本都在地面上。
12	Derek	寻找物品	在乘务室门外左侧的座位上。
13	Derek	寻找物品	需要在接到任务后回家，之后在卧室书架的下方获得。
14	Ducan	换装	二周目才可完成，需要先完成“Extra Case 24”后获得“Arvant-Garde Shirt”，随后回卧室换上这件T恤再与Ducan对话便可。
15	Ducan	换装	二周目才可完成，需要先完成“Extra Case 14”后获得“Arvant-Garde”套装的剩余部分，随后回卧室全部换上后再与Ducan对话便可。



第二阶段

1. 剧情过后机舱中已经一片狼藉，移开挡路的行李后可以先搜刮一番，在机舱之前获得剪贴本的座位上分别可以获得**剪贴本08**、**剪贴本09**和**剪贴本10**。之后开始在机舱中寻找8个关键线索。首先来到乘务室前，推动Philip后触发剧情，之后可以获得线索01，之后与神秘人Roland对话，在调查窗户时将视角向下转，可以在机翼上找到观察点，之后便获得线索02。此时可以先完成Reload的Extra Case，因为会影响到信件的收集。在神秘人周围转动视角，可以找到藏在一个座位上的金奖牌。

2. 回到飞机上，调查座位上的盖布可以获得线索03，与Deborah对话，之后在剧情中按Y键调查她的笔记本，之后便可获得线索04。前往商务舱触发剧情，在与Derek的对话中需要选择“About his wife.”。剧情过后与一旁的Duncan对话，选择左边的选项后，再依次选择“Arvant”与“Garde”，获得线索05。之后选择另一边的选项，随后调查木偶人Sukey身上的三个观察点，随后会获得线索06。做到乘务室右侧的座位上，随后调查座位前的折叠桌，便可获得线索07。此时可以先返回家中，之后进入浴室，在洗手池左侧的桌子上获得**Peggy的信件04**。之后前往卧室，在床边的桌子上获得**Peggy的信件05**。之后躺在床上阅读剪贴本，之后会触发本章第二段与Little Peggy的回忆。再次回到回到飞机上，随后就可来到乘务室，调查左侧的窗户，将窗户上的雾气擦掉后便可获得线索08。收集齐8个关键线索后便会触发与Derek之间的剧情，之后本章节便会结束。

Extra Case列表

编号	角色	内容	说明
16	Deborah	调查目标	基本都在窗户的位置上，比较好找。
17	Deborah	调查目标	调查的目标基本都为金属物体，注意不要遗漏了乘务室中的灭火器。
18	Deborah	调查目标	首先调查机舱两头的门，其余四个都在乘务室旁的厕所里。
19	Philip	寻找物品	推开乘务室中的堵在角落的箱子，之后可以在地上捡到。
20	Philip	回答问题	分别选择“Kerosene”、“None”、“Nitrogen”。
21	Philip	回答问题	分别选择“Windows”、“To Prevent Condensation”、“Their Meals”、“Getting Eyes Acustomed to Darkness”、“Lavatories”
22	Philip	回答问题	分别选择“The Wright Brothers”、“Black Box”、“Left Side”、“First Class”、“Strike”、“Air Force One”、“Pitch”、“Near Miss”、“Boeing”、“Economy Class Sydrome”。

编号	角色	内容	说明
23	Ducan	选择对话	尝试几次选择出正确的选项便可完成。
24	Ducan	寻找物品	首开启观察模式后追寻红色粉末的踪迹前往乘务室旁的厕所，任务道具在马桶旁的地面上，在观察模式下才能拾取。
25	Roland	迷你游戏	不断触摸屏幕上不断出现的三叶草，达到100分便可，注意不要触碰到闪电。

章节02 The Fourth Suspect

本章完成度列表

名称	数量
Little Peggy的信件	5
Kaysen的报告	3
剪贴本	9
Extra Case	13
物品	83

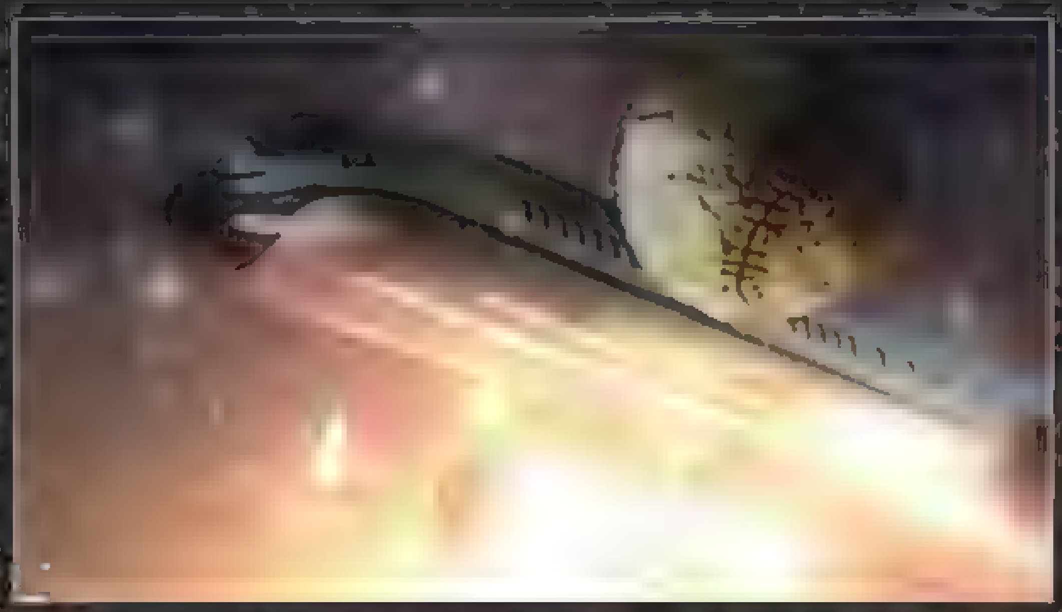
名称	数量
观察点	215
可推动物体	32
证据	36
Little Peggy的回忆	4

流程

1. 本章一开始David便来到了与序章中相同的雪地上，序章中的小女孩出现在了他的面前。开始自由行动后一路向前走，调查尽头的座椅触发剧情，原来小女孩就是年轻时的Little Peggy。剧情过后David回到了家中的浴室，之后可以在家中搜查一番。首先打开冰箱旁通往阳台的门，会触发本章节第一段与Little Peggy的回忆。之后在阳台左侧的窗户边获得**Peggy的信件06**。随后回到客厅，分别调查客厅中的两个书架，分别可以获得**剪贴本16**、**剪贴本17**、**剪贴本18**以及**剪贴本19**。之后来到客厅的电话前，在电话下方的小桌子上可以获得**Peggy的信件07**。随后前往卧室，在卧室的书架上可以获得**剪贴本20**与**剪贴本21**（，在书架的右上角可以获得一块金奖牌。

2. 收集完毕后返回客厅，调查厨房旁桌子上的笔记本电脑，剧情中输入密码时选择“cLAmChoWDeR”。剧情过后直接到第二天上午，在与Forrest的对话中选择“Was someone here？”。对话结束后继续开始自由行动，在客厅的大门口可以发现一个快递箱，这个快递箱每隔一小时会刷新一次，调查后可以随机抽取一些奖励。首先在靠近电视的窗台上获得**Peggy的信件08**。随后前往卧室调查奖杯，会触发本章节第二段与Little Peggy的回忆。之后返回餐桌调查桌上的相框，会触发本章节第三段与Little Peggy的回忆。收集完毕后去调查厨房旁桌上的文件夹，之后推动坐在沙发上的Amanda触发剧情，随后会进入与Amanda的“惊险情节”，与之前一样尽量以75%以上的同步率通过，并不要出现POOR或MISS评价，QTE结束后获得证物04。

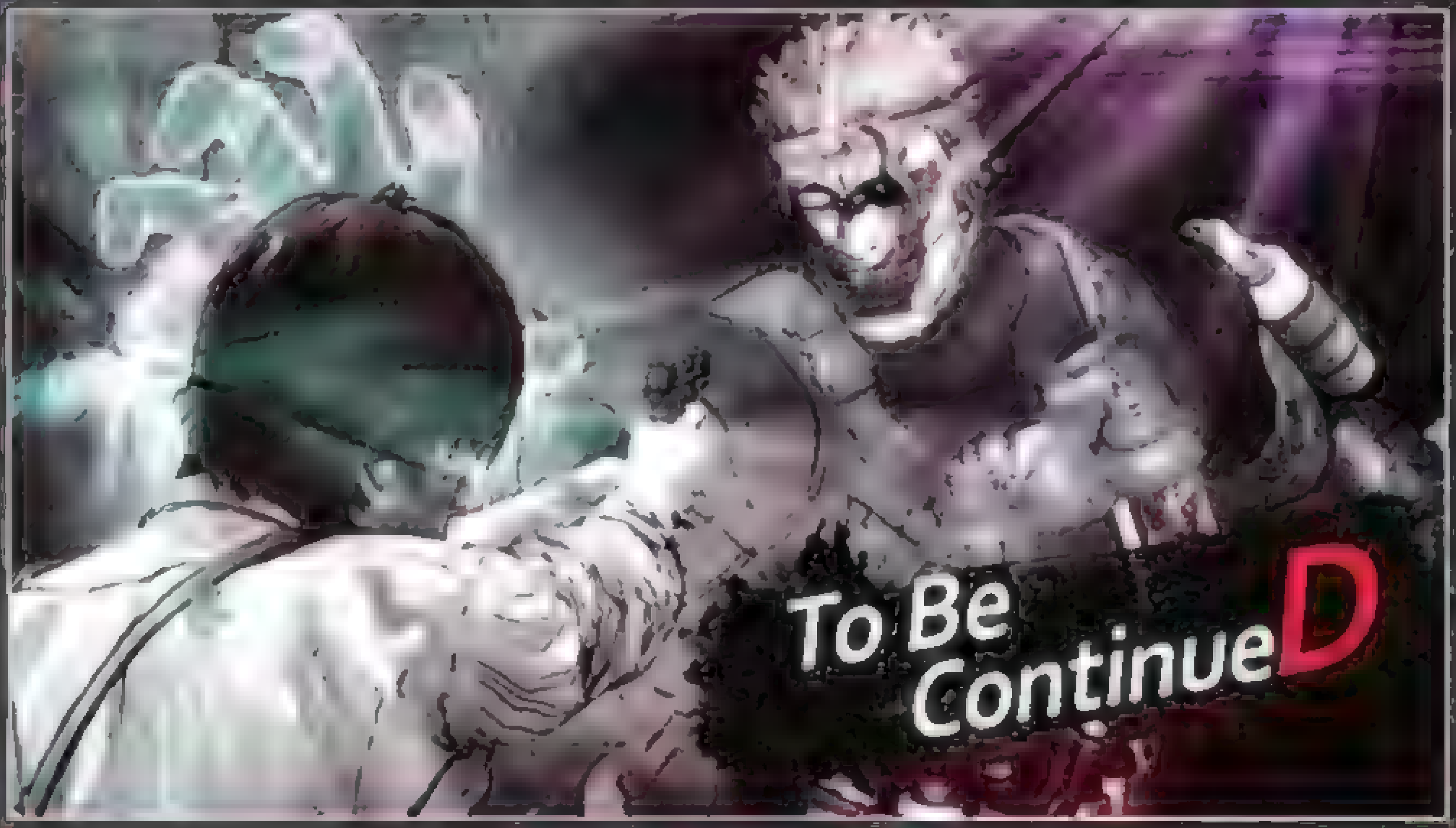
3. 前往浴室触发剧情再次回到过去，一开始便在飞机的装货区与Olivia偶遇，在对话中选择“A stowaway.”。之后会出现突发事件，Olivia与David均被困在了这里，之前对话中已经获得了线索01，此时需要寻找剩余的6个线索。一路向前走，沿路破裂的气孔都可以在调查后用泡泡糖堵住，调查挡路的推车将其推开，在推开闸门旁的推车后会触发剧情获得线索02。此时转身可以看到地上有一个可以打开的盖板，打开盖板后可以获得一些



补给品以及**剪贴本 23**。之后继续前进，打开尽头的门进入仓库发生剧情，剧情过后需要寻找掉落的手电筒。此时如果不停地推动一旁的 Olivia 的话，便可以解锁一个相关成就。随后进入观察模式捡起地上带有指纹志的物品，之后再调查一旁的收音机便可再次触发剧情。走出房间后先启动旁边的电力装置会获得线索 03，之后继续向前，在一扇带血的门处发生剧情，之后获得线索 04。前往带血的门对面的房间，在一个书架上获得**剪贴本 22** 与**剪贴本 24**，拾取一旁的 PDA 可以进行与 Philip 的 Extra Case。

4. 回到带血的门前，在继续剧情前也可以先完成 Olivia 的 Extra Case。因为需要返回家中，所以此时可顺便完成一些收集要素。首先在卧室门口的柜子上获得 **Peggy 的信件 09**，随后前往客厅调查餐桌上的酒杯，之后可以触发本章节第四段与 Little Peggy 的回忆。完成收集后回到飞机上，调查场景边上的装置，之后需要完成一块简单的连接电路板的谜题。之后面对带血的门，向右侧转动视角，可以拾取一块金色奖牌。之后打开带血的门触发剧情，之后会有一个简单的 QTE 和一段“惊险情节”，全部完成后获得线索 05。继续向前走会遇到 Roland，与他对话后可以先完成与他的 Extra Case。完成后先返回家中，在卧室厕所的化妆台上获得 **Peggy 的信件 10**。

5. 继续向前走，调查地面上的黑色夹克便可获得线索 07。之后触发剧情，在与 Derek 的对话中选择“I'm Sorry.This is my fault.”，之后的剧情中会有一段连续的 QTE，而隐藏在幕后的真凶也会随之露面，剧情过后本章便结束了，至此整个游戏第一季的故事也就落下了帷幕，请大家静候第二季的发售。



Extra Case列表

编号	角色	内容	说明
26	Forrest	剧情	剧情过后食物列表会追加新的食物，同时获得Kaysen的报告04。
27	Forrest	剧情	剧情过后食物列表会追加新的食物，同时获得Kaysen的报告05。
27	Forrest	剧情	剧情过后食物列表会追加新的食物，同时获得Kaysen的报告06。
29	Amanda	赠送礼物	在家中与Amanda对话后买礼物给她，将好感度加到100即可。
30	Amanda	赠送礼物	在家中与Amanda对话后买礼物给她，将好感度加到200即可。
31	Amanda	赠送礼物	在家中与Amanda对话后买礼物给她，将好感度加到400即可。
32	Olivia	寻找物品	在飞机货运区David被困住的仓库中。
33	Olivia	寻找物品	在家中壁炉旁的书架上。
34	Olivia	寻找物品	在家中厨房的咖啡机旁。
35	Philip	回答问题	分别选择“Satellite Line”、“20-30 years”、“D Check”、“Eleven Minutes”、“2 mm”
36	Philip	回答问题	分别选择“Glider”、“Vertical Take-Off and Landing”、“Barn Storming ”、“Secondary Engine”、“Auto Rotation”
37	Philip	回答问题	分别选择“Helium”、“200cc”、“Jet Engine Thrust”、“Charles Lindbergh”、“Greewich Mean Time”、“Temperature On Landing ”、“Clearing Your Ears”、“Allows Reuse Cargo Plane”、“Strength”、“Space Plane”
38	Roland	迷你游戏	同样是玩触摸三叶草的游戏，这次的目标是200分。

成就相关

虽然本作必须游玩二周目才能解锁全成就，但是由于只有三个章节不到 10 小时的流程，所以还是称得上成就神作的。建议玩家在进行一周目时先完成流程相关的成就，并对照攻略完成各角色一周目便可完成的 Extra Case 以及大部分收集要素。二周目进行游戏时，便可以多刷 QTE 以及对话的同步率，以便完成与同步率相关的成就，当然不要忘了一些一周目无法完成的 Extra Case。游戏中也有几个需要达成特殊条件才能取得的成就，不过都不难完成。下面将列出本作的成就列表，以及一些特殊成就的解锁说明以便各位玩家们参考。

成就列表

成就名称	成就点数	解锁条件
White Lake	5	开始游玩本作。
First Step	5	完成序章的教程。
The Lodger	10	完成序章中与Amanda的“惊险情节”。
Business As Usual	20	在没有出现任何MISS或POOR评价的情况下，完成序章中与Amanda的“惊险情节”。
Perfect Discipline	30	以75%以上的同步率完成序章中与Amanda的“惊险情节”。
Just Another P.I.	5	完成序章。
Cracking Down	10	完成章节01中与Zapatero的“惊险情节”。
The Tracker	20	在没有出现任何MISS或POOR评价的情况下，完成章节01中与Zapatero的“惊险情节”。
The Hunter	30	以75%以上的同步率完成章节01中与Zapatero的“惊险情节”。
Mystery Solved	10	完成章节01。
Ball Possession	10	完成章节02中与Amanda的“惊险情节”。
Easy Win	20	在没有出现任何MISS或POOR评价的情况下，完成章节02中与Amanda的“惊险情节”。
Flawless Victory	30	以75%以上的同步率完成章节02中与Amanda的“惊险情节”。
Shaky Cabin	10	完成章节02最后的“惊险情节”。
Fit Investigator	20	在没有出现任何MISS或POOR评价的情况下，完成章节02中最后的“惊险情节”。
Total Body Fitness	30	以75%以上的同步率完成章节02中与Amanda的“惊险情节”。
The Deeper Dive	10	完成整个第1季游戏。
Getting Rid of the Nuisance	5	完成来自Derek Buchanan的1个Extra Case。
Fed Up	10	完成来自Derek Buchanan的所有Extra Case。
Meal of the Day	5	完成来自Forrest Kaysen的1个Extra Case。
Delicious Meal	10	完成来自Forrest Kaysen的所有Extra Case。
A Present For You	5	完成来自Amanda的1个Extra Case。
Part of the Family	10	完成来自Amanda的所有Extra Case。
Piece of Cake	5	完成来自Olivia Jones的1个Extra Case。
Patching It Up	10	完成来自Olivia Jones的所有Extra Case。
Double-Checking	5	完成来自Deborah Anderson的1个Extra Case。
Status Green	10	完成来自Deborah Anderson的所有Extra Case。
Suspicious Guy	5	完成来自Duncan的1个Extra Case。
Mister Cutting Edge	10	完成来自Duncan的所有Extra Case。
Sleuth Prowess	5	完成来自Phillip Cheney的1个Extra Case。
Flying Trivia Master	10	完成来自Phillip Cheney的所有Extra Case。
Memories and Clovers	5	完成来自Roland Walken的1个Extra Case。
Precious Clovers	10	完成来自Roland Walken的所有Extra Case。
Studious	10	收集10000信用点。
Hard Worker	20	收集100000信用点。
Score Hunter	5	在触摸三叶草的迷你游戏中的得分超过300分。
High Score Hunter	10	在触摸三叶草的迷你游戏中的得分超过800分。

成就名称	成就点数	解锁条件
MVP Score Hunter	20	在触摸三叶草的迷你游戏中的得分超过1200分。
Thanks for Playing	10	游玩整个游戏超过10小时。
Flawless	10	在未接关的情况下完成整个游戏。
Nothing Escapes My Gaze	20	开启观察模式100次。
Knowing Where to Look	10	在物品发现率超过75%的情况下完成1个章节。
Masterwork Sleuthing	20	在物品发现率超过75%的情况下完成所有章节。
Good Listener	10	在证据收集率超过75%的情况下完成1个章节。
Master Interrogator	20	在证据收集率超过75%的情况下完成所有章节。
Observant	10	在观察点发现率超过75%的情况下完成1个章节。
Master Observer	20	在观察点发现率超过75%的情况下完成所有章节。
Two of a Kind	30	所有章节都以超过75%的同步率完成。.
Letters from the Past	5	找到1封Little Peggy的信件
Letters She Left Behind	5	找到3封Little Peggy的信件
Stash of Letters	10	找到6封Little Peggy的信件
All the Things She Said	20	找到所有Little Peggy的信件。
Eye-Catching Header	5	找到1本剪贴本。
Novice Tabloid Collector	5	找到8本剪贴本。
Trained Tabloid Collector	10	找到16本剪贴本。
Master Tabloid Collector	20	找到所有的剪贴本。
Local Epicure	5	吃过30%在食物清单上的食物。
Biggest Eater of the East Coast	10	吃过60%在食物清单上的食物。
World-Class Eater	20	吃过所有在食物清单上的食物。
Getting Changed	5	改变主角的着装。
Mass Outfit Overhaul	5	改变除了主角以外其他角色的着装。
Fashion Savvy	5	拥有20套着装。
Fashion Leader	10	拥有40套着装。
World-Class Fashion Model	20	拥有60套着装。
Change of Pace	5	在家中更换播放器中播放的音乐。
Novice Record Collector	5	收集5张音乐碟。
Trained Record Collector	10	收集10张音乐碟。
Master Record Collector	20	收集20张音乐碟。
Memories of Her	30	经历过所有Little Peggy的回忆。
Crunchy Fortunes	30	看过所有预言饼干中的预言。
Cat Whispers	5	进入过一次商店。
Cut It Out	20	在章节02的飞机装货区仓库中激怒Olivia。
Zoologist	10	推动过所有的动物。（包括猫头鹰，松鼠，鸽子，狗，章鱼，猪还有鸡。）
Push for Push's Sake	20	在推动过75%的可推物品的情况下完成游戏。
Stingy	20	收集所有的金色信用奖牌。
Tipsy	5	摄入超过100盎司的酒精。
Drunk	10	摄入超过250盎司的酒精。
Knocked Out	30	摄入超过500盎司的酒精。

难点成就补遗

MVP Score Hunter

解锁条件：在触摸三叶草的迷你游戏中的得分超过1200分。

说明：想要在迷你游戏中获得高分，首先要在设定中将光标的移动速度调为快速，这样才能在屏幕中比较方便地左右移动。此外，每当玩家在迷你游戏中达到100分、300分以及800分时，都会获得短时间的额外奖励，比如光标变大等，此时便是增加分数的好时机。到1000分以上后，三叶草的下落速度会加快，落雷的数量也会增加，要善于利用屏幕上出现的雪花形状以及樱花形状的三叶草会使得分更有效率。

World-Class Eater

解锁条件：吃过所有在食物清单上的食物。

说明：找到食物的方式有三种，第一种是完成来自Forrest的Extra Case，第二种是在场景中找到，第三种则是直接从商店中购买，但其实大部分食物都可以通过商店购买或在Forrest的Extra Case中获得，只有五种是单独出现在场景中的。前两种食物是在自己家中，分别是沙发前桌子上的咖啡，以及厨房咖啡机旁的蔬菜汁，而剩下的三种食物则都可以在章节02进入仓库前装货区的3个行李箱中获得。

World-Class Fashion Model

解锁条件：拥有60套着装。

说明：正常流程中可以获得的衣服可以在商店中购买，或是通过完成各角色的Extra Case来获得。这里要介绍一个比较简单的方法，那就是下载官方提供的免费服装DLC，这样便可以省去玩家在商店中购买服装的麻烦了。

Master Record Collector

解锁条件：收集20张音乐碟。

说明：20张音乐碟中的19张可以通过从商店中购买，获得完成各角色的Extra Case来获得，只有1张比较麻烦。有1张音乐碟必须通过章节02出现在家门口的快递获得，由于快递中的奖励是随机的，而且每一个小时只会刷新一次，所以比较看运气，运气不好的话可能要等待好几个小时才能解锁。

Crunchy Fortunes

解锁条件：看过所有预言饼干中的预言。

说明：可以说是游戏中最麻烦的一个成就，预言饼干放置在主角家中客厅的桌子上，调查并通过QTE后便可查看预言，不过每次只能查看3个预言，但每一个章节的预言却并不只有3个，这便需要玩家使用“Dive”在过去与现在间不断穿梭来使预言饼干刷新。不过需要注意的是，由于序章中并不能使用“Dive”，所以只能通过在电话处存档，随后退回标题画面再进入游戏的方式来使预言饼干刷新。

Zoologist

解锁条件：推动过所有的动物。

说明：猫头鹰出现在序章初期的雪地上，而松鼠则出现在主角家中客厅的窗台上，鸽子在主角家的阳台上可以找到。剩余的动物都会出现在同一个地方出现，那便是在章节02中飞机装货区仓库的出口处。

划破夜空的霓虹，终将为人们指引前行的方向。

inFAMOUS FIRST LIGHT

免费游戏天国 FREE GAME GUIDE

《无名英雄 再来者》作为PS4初期难得一见的大作，无论是继承系列的善恶系统还是不俗的剧情张力，都获得了玩家们的不少好评，全新的光影技术更是打造出了美轮美奂的惊艳画质。作为序章发售的“霓光初现”，以故事中的女主角为主线，从另一个视角演绎了超能力者与联保部间的纷争。

无名英雄 霓光初现	SCE	动作冒险
PS4 Infamous: First Light		中文版
2014年8月28日	[illegible]	[illegible]
售价为110港币		

文 乐小游

美编 心の永恒

基本操作

[illegible]	[illegible]
左摇杆	角色移动
右摇杆	转换视角
×	跳跃
□	近身战斗
△	近战终结技
○	冲刺
L1	停滞攻击
R1	强力攻击
L2	瞄准弱点
R2	主要攻击
L3	透视侦查
R3	拍照模式（需要在主菜单中开启）
OPTIONS	开启菜单
按下触控板	场景互动

系统指南

场景移动

由于主角换成了氖气能力者费曲，所以超能力也变成了固定的一种。不过费曲是氖气能力的本尊，在技能熟练度上自然要比本篇中的男主角戴厄辛更胜一筹。在地图上移动时只要按住○键就能保持长时间的高速移动，就连爬楼也没有任何影响。可移动区域并不大，所以这次并没有设置快速传送点。本作依然不能在水中移动，不慎落入水里的话要按下触摸板才能返回岸边。

技能解锁

笔者认为氖气能力即使拿到本篇中也是最华丽的一种技能，尤其在黑暗的场景中更能凸显其独特的魅力。而超能力分为多个技能序列，每个序列又包括多个可以解锁的技能，玩家通过完成相应的任务与挑战后即可获得SP点数，这也是解锁技能的惟一途径。高等级技能需要完成一定的条件才能点亮。全部可解锁技能如下：

基础能力1

名称	效果
吸收氖气	靠近霓虹光源后按下触控板可以吸收氖气。

©2014 Sony Computer Entertainment America LLC

强化技能	
名称	效果
①氛气吸收存量1	提升25%氛气存储量。
2 氛气吸收存量2	提升50%氛气存储量。
3 氛气吸收存量3	提升75%氛气存储量。
4 氛气吸收存量4	氛气吸收存储量达到上限。

基础能力2

名称	效果
氛气弹	按下R2进行远程氛气攻击。

强化技能	
名称	效果
1 快速发射	按住R2能够形成连续氛气光束攻击。
②加长版弹夹	氛气弹发射时间延长50%。
③超暴力射线	每秒发射氛气弹数量增加50%。

基础能力3

名称	效果
光速冲刺	按住○键能够以霓虹的状态保持高速移动。

强化技能	
名称	效果
1 光子跳跃	光速冲刺状态按下×键能够跳到很高的地方。
②空中冲刺	在空中使用光速冲刺，能够将费曲射到远处。
③延长氛气云加速	穿过氛气云后加速冲刺的时间延长50%。
④双重空中冲刺	能够在空中进行两次连续冲刺。

基础能力4

名称	效果
近身战	使用超能力进行肉搏攻击。

强化技能	
名称	效果
1 近战终结技	在有效范围内按下△键能够使用终结技，通过击倒敌人来获得终结攻击的次数。
2 额外终结技容量	终结技可使用次数增加为两次。
③冲刺袭击	使用光速冲刺来到敌人身边按□进行攻击能够将敌人困在停滞泡内。
④终结技容量上限	终结技可使用次数增加为三次。
⑤冲刺袭击充能	使用冲刺袭击成功命中敌人能够补充氛气能量。
6 超级终结技	使用近战终结技后能够在一定范围内产生爆炸，从而对周围的敌人形成伤害。

基础能力5

名称	效果
镭射专注	按下L2后能观察到敌人身上的弱点并进入子弹时间。

强化技能	
名称	效果
①强化专注	镭射专注的子弹时间效果提升50%。
②延长镭射专注	进一步提升镭射专注的子弹时间效果。
③弱点充能	击中敌人弱点后能回复50%的子弹时间。
④奴役	利用弱点击倒敌人后能让其短时间内为己所用。
⑤延长束缚	被奴役的敌人可以战斗更久。

基础能力6

名称	效果
停滞爆炸	按下L1发射氛气能量并将敌人困在停滞立场中。

强化技能	
名称	效果
1 充能奔流	按住L1蓄力后能够放射三倍远的停滞爆炸。
2 延长停滞泡	延长停滞泡的持续时间。
3 超级充能奔流	充能奔流的速度增加50%。
④延长奔流	停滞炸弹的有效距离增大50%。
5 变化停滞	被困在停滞泡内的敌人受到伤害加倍，打倒停滞泡内的敌人后能够引起大爆炸。

基础能力7

名称	效果
追踪飞弹	按下R1能够发射带追踪效果的氛气飞弹。

强化技能	
名称	效果
1)大量齐射	发射飞弹的数量增加30%。
2 额外飞弹弹药	飞弹使用次数增加到三枚。
3 巨量齐射	发射飞弹的数量增加60%。
4 飞弹弹药上限	飞弹使用次数增加到四枚。
5 疯狂齐射	发射飞弹的数量增加100%。
6 强力引爆	飞弹爆炸后会给敌人带来额外伤害，同时具备吹飞效果。

基础能力8

名称	效果
氛气奇点	能量槽蓄满后按下十字键下能够释放必杀技，形成的能量点会将周围的敌人与可动物体吸收并消灭。

强化技能	
名称	效果
1 超新星	升级后的必杀技威力有所加强，且释放时费曲处于悬空状态。

收集要素

游戏中关系到地图完成率的收集主要分为三大类：流明、流明竞速和氛气涂鸦。流明是悬挂在半空中的红色闪光点，靠近后触摸可以获得SP点数。大部分红色流明都在比较高的位置，可以利用一旁的建筑物配合弹跳以及空中冲刺取得。后两个则是任务类的收集，竞速任务中玩家要不断穿过氛气云来获得加速，从而捕捉逃跑的流明。氛气云在街道中随处可见，执行主线的追逐任务时也要通过氛气云来节省时间。氛气涂鸦则和本篇中戴厄辛的街头涂鸦有着异曲同工之妙，按下R2后使用手柄的体感功能即可完成。

全收集内容	
地区名称	收集要素
安皇后	流明：10、流明竞速：2、氛气涂鸦：1
西雅图中心	流明：10、流明竞速：4、氛气涂鸦：1
市场区	流明：11、流明竞速：2、氛气涂鸦：1
派拉蒙	流明：12、流明竞速：2、氛气涂鸦：1
乔治城	流明：11、流明竞速：2、氛气涂鸦：1
贝尔敦	流明：8、流明竞速：2、氛气涂鸦：1
开拓者广场	流明：10、流明竞速：3、氛气涂鸦：1

●地图任务

除了和收集相关的任务外，游戏中还有一些地图任务等待玩家解决，虽然不会影响区域的清空率，但却与挑战完成密不可分。

1.解救人质：前往黄色小人任务点，将围在人质身旁的举枪敌人全部消灭即可。

2.联保部装甲车：摧毁巡逻的联保部装甲车。

3.飞车：阻止歹徒的飞车扫射，地图上会以小黄车的图标加以显示。

练习场任务

进行主线的过程中玩家要跟随费曲的回忆不断在西雅图与联保部练习场间闪回，进入练习场后需要完成特定的挑战任务才能继续开展剧情。挑战的目标基本就是清除敌人或者解救人质，练习场中还有重型机枪等着我们，要绕到机枪后面利用触控板进行破坏。主线任务后还能通过主菜单进入练习场，完成尚未完美的挑战内容。部分挑战是在西雅图与练习场间共通的。如果玩家的账号中留有《无名英雄 再来者》的存档，还能使用本篇中的戴厄辛进行挑战。

Alpha级练习场

救援任务：击败暴徒的投影并解救人质。

生存任务：击败联保部士兵以及恶魔的投影，敌人会分多批出现。

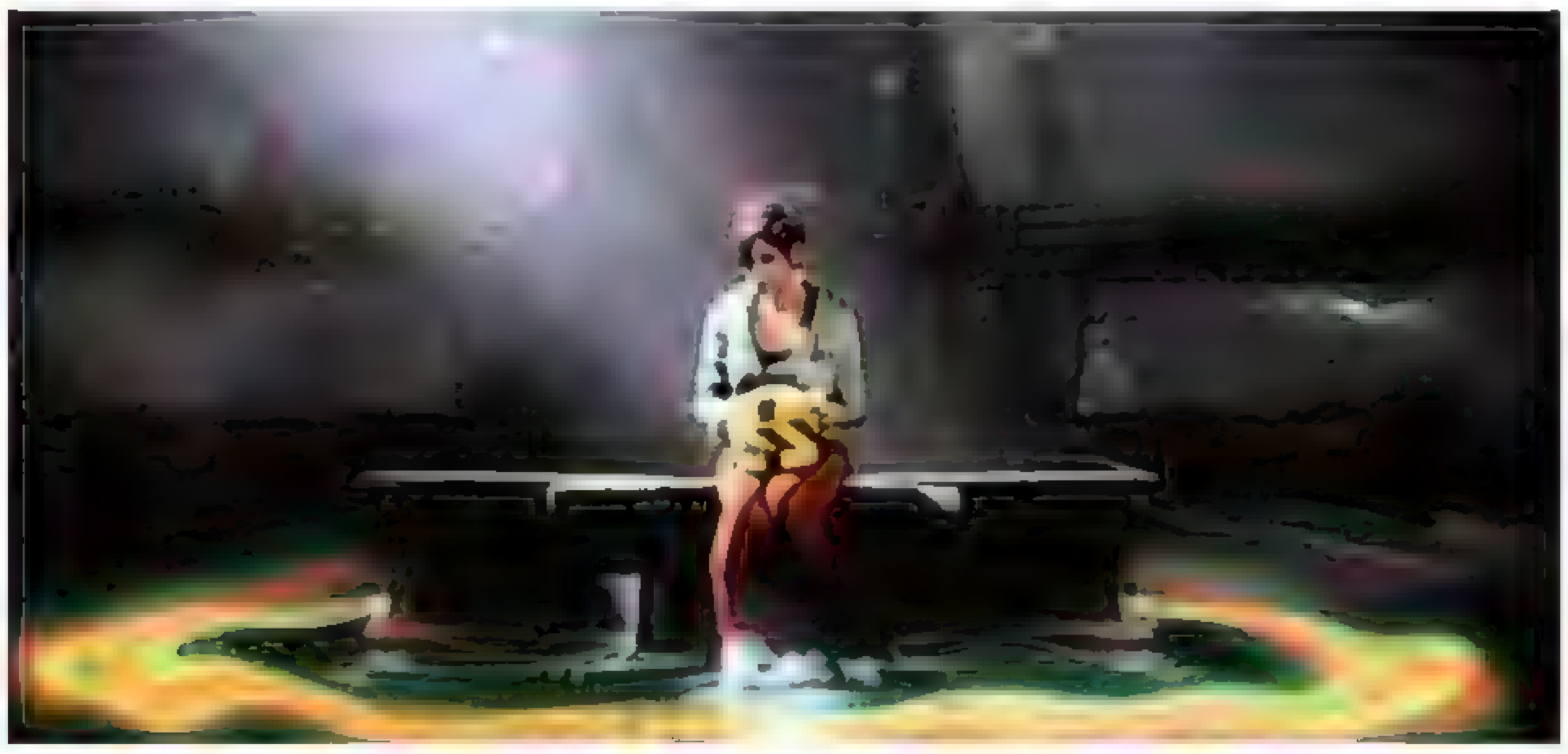
Beta级练习场

救援任务：击败联保部士兵的投影，敌人会分多批出现。

生存任务：击败联保部士兵的投影并解救人质。

Gamma级练习场

生存任务：击败恶魔的投影，敌人会分多批出现。



●全挑战内容一览（完整版）

注：游戏的挑战部分看似很多，但大部分都是各个模式共同的。以下列出全部的挑战内容，共通的部分会进行特别标注。

自由漫游（城市地图）

西雅图

名称	挑战要求	奖励SP点数
开车不开枪	阻止10次飞车扫射	5
谈判专家	在西雅图拯救10名人质	5
外强中干	打倒10台联保部的运兵装甲车	5

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1

弱点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

罪犯敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
俄佬再见（共通）	打倒50名阿古拉	1
砰砰砰砰	打倒150名暴徒	1

联保部敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

Alpha级练习场（救援）

训练场

名称	挑战要求	奖励SP点数
Alpha救援铜杯	达到10000分	2
Alpha救援银杯	达到50000分	2
Alpha救援金杯	达到100000分	2
Alpha救援白金杯	达到250000分	2
Alpha救援钻石杯	达到500000分	2

救援

名称	挑战要求	奖励SP点数
人民之友	拯救3名人质	1
守护者	拯救10名人质	1
见义勇为	拯救20名人质	1
人民保姆	拯救30名人质	1
责任重大	拯救50名人质	3
化解危机	拯救5名人质并且不让他们受到任何伤害	3
杀鸡用牛刀	使用氖气奇点拯救一名人质	3

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1

TIPS 地图上提示的物体会以箭头的形式体现高度差。

弱点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

罪犯敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
砰砰砰砰（共通）	打倒150名暴徒	1

共通分数

名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Alpha组练习场（生存）

训练场

名称	挑战要求	奖励SP点数
Alpha生存铜杯	达到10000分	4
Alpha生存银杯	达到50000分	4
Alpha生存金杯	达到100000分	4
Alpha生存白金杯	达到250000分	4
Alpha生存钻石杯	达到500000分	4

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗（共通）	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降（共通）	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭（共通）	打倒25名跳跃中的敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自用漫游共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数

名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Beta级练习场（生存）

训练场

名称	挑战要求	奖励SP点数
Beta生存铜杯	达到10000分	2
Beta生存银杯	达到50000分	2
Beta生存金杯	达到100000分	2
Beta生存白金杯	达到250000分	2
Beta生存钻石杯	达到500000分	2
炮语者	超载3座炮台	1
炮台逗弄者	超载10座炮台	1
炮台综合症	超载25座炮台	1
一波又起	撑过20波敌人的攻击	3
卡哇邦嘎！	撑过30波敌人的攻击	3

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1
要倒了（新增）	使用可破坏桥梁击败25名敌人	1
下面注意了（新增）	使用可破坏桥梁击败50名敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自由漫游共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数

名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Beta级练习场（救援）

训练场

名称	挑战要求	奖励SP点数
Beta救援铜杯	达到10000分	4
Beta救援银杯	达到50000分	4
Beta救援金杯	达到100000分	4
Beta救援白金杯	达到250000分	4
Beta救援钻石杯	达到500000分	4

救援

名称	挑战要求	奖励SP点数
人民之友	拯救3名人质	1
守护者	拯救10名人质	1
见义勇为	拯救20名人质	1
人民保姆	拯救30名人质	1
责任重大	拯救50名人质	3
化解危机	拯救5名人质并且不让他们受到任何伤害	3
杀鸡用牛刀	使用氖气奇点拯救一名人质	3

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1
要倒了	使用可破坏桥梁击败25名敌人	1
下面注意了	使用可破坏桥梁击败50名敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

TIPS 成功击倒敌人后会出现蓝色星星提示。

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氛气奇点（共通）

事件视界	使用氛气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氛气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自用漫游共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人

第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数

名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Gamma级练习场

训练场

Gamma生存铜杯	达到10000分	3
Gamma生存银杯	达到50000分	3
Gamma生存金杯	达到100000分	3
Gamma生存白金杯	达到250000分	3
Gamma生存钻石杯	达到500000分	3
生存者	撑过10波敌人的攻击	3
角斗士	撑过20波敌人的攻击	3
勇士	撑过30波敌人的攻击	3

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1
要倒了	使用可破坏桥梁击败25名敌人	1
下面注意了	使用可破坏桥梁击败50名敌人	1
这是谁掉的？	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）

正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氛气奇点（共通）

事件视界	使用氛气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氛气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

名称		
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自用漫游共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人

第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

TIPS 倒地挣扎的敌人可以上前补上一脚。

共通分数		
[illegible]	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

流程攻略（无剧透）

解放霓虹

剧情过后向光亮处移动，等到警察准备搜索船只时按住○键迅速逃离海岸。接下来要躲避警察的追缉，一路向北冲刺，小地图上能够看到蓝色的警车以及红色直升机。警车只会在大马路巡逻，而直升机会用探照灯巡视，移动时多挑些车辆无法进入的路走即可。与老哥通话后前往公寓寻找旅行包，利用触控板打开房门，发现早有人捷足先登。首次强制战斗难度不大，多用跳跃躲避敌人的子弹然后近身攻击解决。打开旅行包后跌落楼下，根据提示吸收霓虹能量，对话过后返回游戏开始时的停船处。路上会遭遇警察的阻挡，尽量沿着高处前进避免不必要的战斗。来到小船附近触发剧情，进入训练场使用L2可以观察敌人的弱点，成功命中完成挑战。

解救人质时只需要先将敌人击倒再触碰绿色的人质即可，接下来救援相关的挑战都要用这种方式完成。人质初始血量为200，满血状态下解救还能达成额外的挑战。进行挑战的过程中可以开启光子跳跃，解救最后的十名人质返回西雅图。跳上提示点的霓虹看板吸收光源，氖气流明出现。全部收集后开启流明竞速任务，利用氖气云不断加速捕捉移动的流明即可。大批尼古拉份子来袭时用远程攻击绕着打，最后使用必杀技氖气奇点全部消灭。

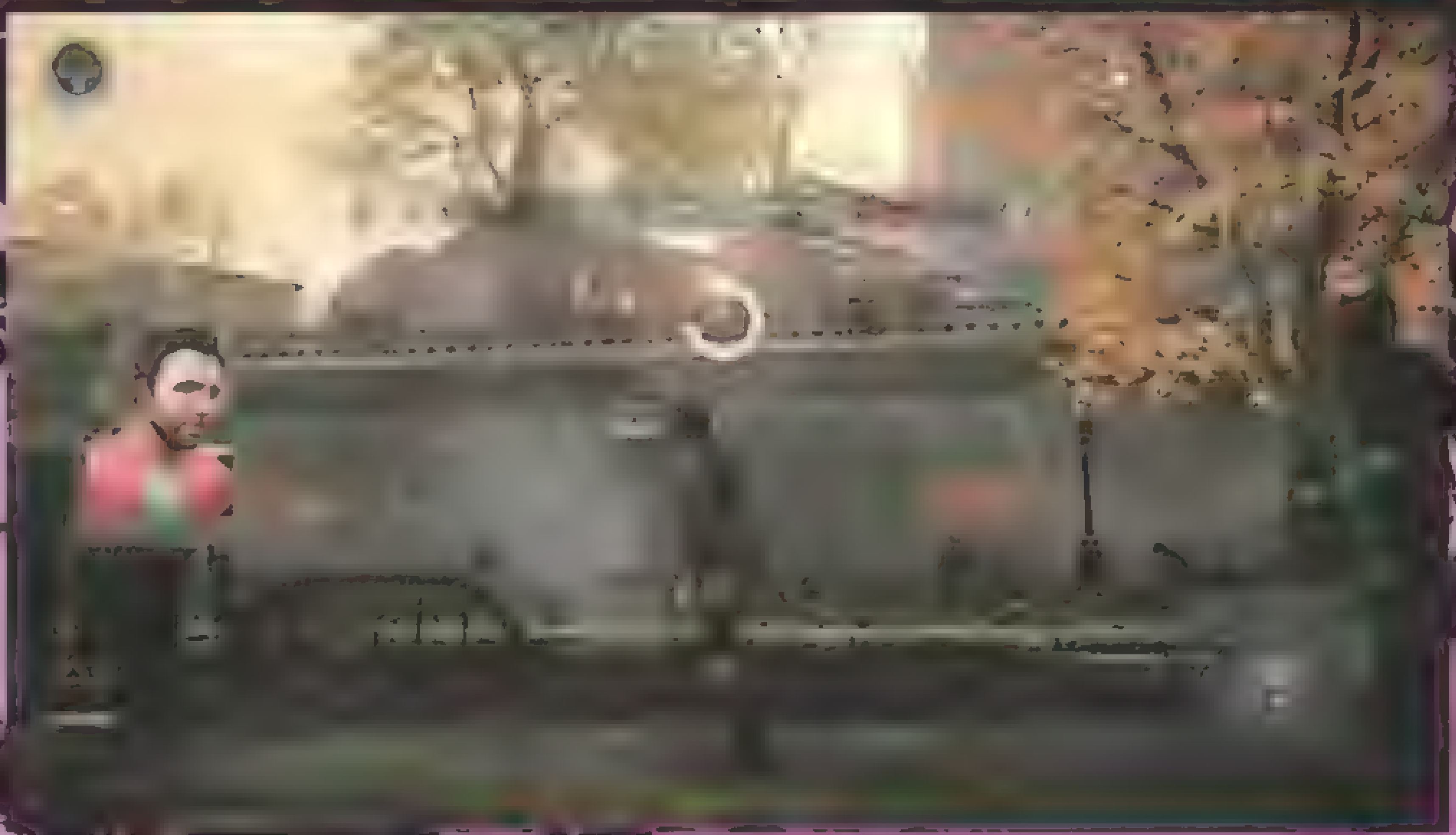
困敌取资

任务开始后跳上移动的卡车，画面正上方是夏恩的剩余血量，我们要在血量耗光前将他安全送到目的地。对付敌人尽量选择站在卡车上方用远程攻击，与夏恩距离太远的话他会因为敌人的阻拦而停车等待，摧毁挡路的车继续前进。敌人和车辆会在小地图中显示出来，多使用弱点攻击快速积攒能量槽，面对大量敌人时用必杀技可以轻松解决，站在卡车上方可以直接吸收霓虹光源，不用刻意跳下来寻找。后期会出现开着装甲车的敌人，集中火力摧毁机枪台再攻击车辆，与夏恩的手下汇合后任务结束。

西雅图恶未眠

与身旁的灯光互动进入第一人称射击状态，救出夏恩的手下后前往提示点。重复刚才的攻击套路再救一人，接下来前往提示的狙击点，之前最好强化专注相关的技能，能够增加远程射击的慢动作时间。这回敌人的数量明显增多，而且会分成多批来袭，注意脚下平台同样会出现阿古拉份子。被打成白色状态时可以暂时躲起来回复体力，远处两侧的楼顶有狙击手，沿着红外线瞄准即可找到。

有影无踪



TIPS 游戏的剧情是建立在本篇时间线之前的。

想找到目标人物首先要入侵街道中安装的监视器，根据提示来到第一个监视器旁。按下方向键上就能以监视器的视角观察街道的状况，配合 L3 还能观察到附近安有监视器的具体位置。注意观察目标人物的行动路线，跟随监视器的指示一路来到案发现场的垃圾桶旁边，捡起遗落在地上的手机后任务结束。

阿古拉大反击

开启任务后前往进入狙击手藏身处，和之前一样在高处对下方的敌人射击。画面右侧会提示我们要保护对象的剩余数量，敌人狙击手出现后优先解决。来到下个场景与夏恩的手下并肩作战，但不要指望他们能帮多大忙。之前战斗中基本能蓄满能量槽，等敌人数量足够多时赏他们一记奇点。高楼上的敌人火力非常凶猛，建议快速移动上去近战攻击，接着可以站在高处对下方围过来的敌人射击。多使用透视技能观察绿色的保护对象，如果他们身旁敌人过多要及时跑过去解围。

惩奸除恶

再次执行保护卡车的任务，敌人都是以车辆形式出现的。先把露头开枪的敌人射死后再摧毁车辆，施展必杀技前尽量保证有效范围内没有剩余敌人，不然施放技能的过程中不仅没有无敌时间而且无法躲避子弹。出现提示点后要开启四个货箱解救人质，注意在桥上移动时不要掉进水里。出现触摸板提示即可开启货箱，不用理会身旁的敌人。逃离码头的过程中遭遇联保部士兵，快速跑到粉色提示点开启与布兰特汇合的情节，进入小巷后触发剧情。

进入训练场可以使用新的停滞能力，利用 L1 困住敌人后能够轻易使用弱点攻击。接下来要撑过 10 波大量敌人的围攻，重机枪台出现后从远处绕到后面加以破坏，打倒桥上的敌人能完成相关挑战。成功消灭敌人开启 Beta 级训练场挑战。

超能者，原罪者

又是解救夏恩手下的任务，牢笼的位置很近，其中一个在地面下方。与释放货箱人质时一样，只需打开三个囚禁手下的牢笼。不过在此之前要先解决数量庞大的联保部士兵，选择先解救人质同样要全灭敌人才视作完成任务。这次的部队基本囊括了全部种类，先用冲刺技能追着主教打。消灭这个最麻烦的敌人再解决重型兵，他们受到一定伤害后会缩进"壳"里，绕到身后揪出来干掉。最后再将不起眼的小喽啰清理干净，救出笼子里被困的手下任务结束，在此前可以将这些人渣暴打一顿泄愤（笑）。

黑画面

再次与珍妮执行黑客任务，进入有效区域后按下触控板能入侵军方无人机，仔细观察无人机的运动轨迹，选择画面中比较具有标志性的位置。由于无人机会在固定路线绕圈，我们只要选择一个合适的位置等它过来再摧毁即可。找到最后一架"无人机"后集中火力猛攻，将房顶上的士兵全灭接着前往下个提示点。

赎罪的代价

来到货箱位置迅速将两名看守的敌人干掉，不要给他们叫来同伙的机会。打开货箱发现空无一物，接着重复两次寻找货箱的流程，尽量避免与敌人正面交锋，查看全部的货柜后前往珍妮所在位置触发剧情。

西雅图教父

接到新任务后要制造足够的混乱，将不远处停车场内的车辆全部摧毁就能完成一多半，接着去街道上再破坏几辆就够了。来到会面点后进入射击视角，敌人会从下方高楼中间的胡同冲进来。狙击手出现时先解决下方冲过来的两名警察，不然会被他们趁机找到局长，之后再攻击高处的狙击手。进入交换地点触发剧情，之后场景切换为训练场。这次要面对恶魔的攻击，第一场噩梦挑战要消灭 20 个恶魔，浮空类恶魔出现后先用 L1 的停滞攻击将其束缚，接着用弱点攻击快速干掉。带翅膀的恶魔移动速度较快，趁他横向飞行前用远程攻击射杀。撑过 10 波进攻记忆再次闪回到西雅图，快速击倒三名夏恩的手下并捡起地面上的通讯耳机。来到圆形天线处按下 L3 可以检测运送毒品的卡车位置，玩过本篇的玩家应该不会对天线感到陌生，就是那些可以弹射第三种天使超能力的圆形装置。

寻找过程要不断利用天线确认卡车的位置，找到卡车后要先将附近的敌人清理干净，可以多

尝试近身终结技。之后将货箱内的毒品烧毁并完成最后的涂鸦即可。摧毁全部六辆卡车后前往夏恩的藏身地点，走进大门遭遇联保部伏击，晕眩状态下移动速度变得非常缓慢，坚持一段时间后触发剧情。沿着雪地前进，途中会经过几处攀爬点。吸收无人机能源后才能再次使用霓虹能力，从高处掉落进入战斗。之后以粉色提示点为目标全速前进吧，路上的敌人都可以无视。想打的话别忘了多利用无人机回复霓虹槽，敌方直升机出现后从石缝间的小路逃脱即可。找到夏恩完成最后的使命，游戏也在《无名英雄 再来者》的序幕中画上了悲情的句号。

奖杯攻略

白金路线

虽然游戏发售前不少玩家都认为这个以女主角为基调的作品只是本篇的DLC，但实际玩过后感觉很不错，不仅丰富了世界观还提供了更加多样的玩法。对奖杯迷而言最大的好处自然是8小时左右即可拿到白金，除了要花点时间在训练场刷人头外，其余奖杯都不会令人感到枯燥。具体的白金流程如下：

1. 首先选简单难度通关主线流程，建议玩家先不要刻意搞收集要素，这样不仅会影响游戏体验，也不能缩短多少白金时间。至于升级所需的SP点数只要在找主线任务点时顺便拿就好，而且大部分敌人都是非强制战斗，不用担心因为等级不够而无法通过，这样通关一次只要大概3小时。

2. 通关后将各个区域解放，需要做的只有收集流明、流明竞速以及氖气涂鸦这三种。暴徒的车辆以及联保部装甲车虽然与区域100%无关，但囊括在部分挑战要求中，看见了就快速消灭。提升技能首选与移动相关的，这样能方便收集流明。

3. 接下来挑战通关后解锁的全部五种训练场模式，大部分的挑战都要在这里解决。游戏中总共有六十个不重复的挑战，部分挑战是各个模式间共有的，具体可以查看上文的全挑战一览部分。面对大量敌人时氖气导弹攻击最有效，不过要及时补充消耗的氖气能量。救援类挑战较比生存难度更大些，最重要的就是考验移动速度，每次人质被杀都会累计，连续五次就会判定失败。多用L3来观察人质的位置，靠近后立刻用远程慢动作射击敌人。

4. 虽然能够使用本篇的男主角戴厄辛，但是训练场中还是推荐拥有更多杀敌技能的费曲。剩余的分数挑战都是靠时间累积的，做完60个挑战后SP点数足以解锁全部技能，白金奖杯也就手到擒来了。

奖杯列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	高贵成就	白金	收集游戏中全部奖杯
2	失落	铜杯	蒙受损失（剧情相关奖杯）
3	崩溃	银杯	忍受欺骗（剧情相关奖杯）
4	遭受背叛	金杯	过河拆桥（剧情相关奖杯）
5	她准备好了	金杯	完成inFAMOUS First Light™的剧情
6	光明璀璨	银杯	收集所有氖气流明
7	黑画面	铜杯	摧毁所有警用无人机
8	快如法拉利	银杯	完成所有流明竞速任务
9	绚如费曲	铜杯	完成所有氖气涂鸦
10	火力全开	金杯	取得每个升级技能
11	新手	铜杯	完成全部挑战的25%
12	职业级	银杯	完成全部挑战的50%
13	专家	金杯	完成全部挑战的75%
14	完美主义者	金杯	完成游戏中的全部挑战
15	Alpha救援钻石杯	银杯	Alpha救援模式中累计达到500000分
16	Alpha生存钻石杯	银杯	Alpha生存模式中累计达到500000分
17	Beta救援钻石杯	银杯	Beta救援模式中累计达到500000分
18	Beta生存钻石杯	银杯	Beta生存模式中累计达到500000分
19	Gamma生存钻石杯	银杯	Gamma生存模式中累计达到500000分
20	炮台综合征	银杯	超载25座炮台
21	责任重大	金杯	拯救50名人质
22	名列前茅	金杯	取得总计10000000分
23	事件视界	铜杯	使用氖气奇点打倒100名敌人
24	……轻松搞定	银杯	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人
25	易如反掌	铜杯	25次停滞+弱点伤害

部分奖杯说明

7.黑画面

开启无人机任务后在有效范围内按下触控板即可入侵画面。挑选合适位置等待无人机过来后摧毁即可。

8.快如法拉利

追赶过程中注意观察流明的移动路线，基本都是按照氖气云所在方向跑的，流明消失在视线中一段时间后任务就会失败。

22.名列前茅

总分是全部训练场累计的得分，后期高等级训练中一场下来基本就能刷个一百万分。

24.……轻松搞定

R1的追踪飞弹攻击在训练场中经常会用到，注意要连续使用飞弹杀敌才能有效累计。

25.易如反掌

按下L1命中敌人会令其浮空，接着使用L2瞄准弱点射击即可。

GUNDAM BREAKER 2

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam ガンダムブレイカー

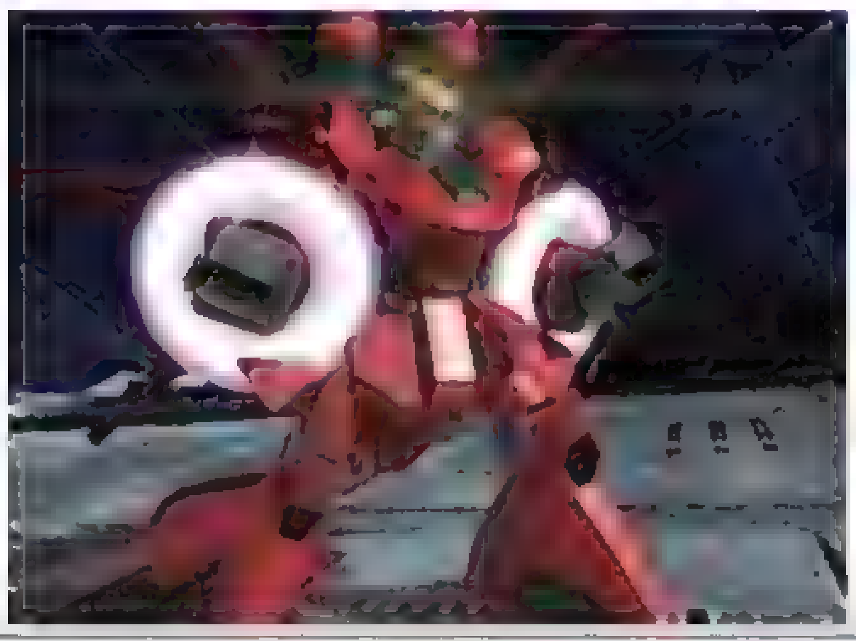
高达破坏者2	BNGI	动作
多机种 ガンダムブレイカー2		日版
2014年12月18日 [illegible]		对应年龄 全年龄
售价为PS3：6840日元、PSV：5980日元		

在日本的春节假期过去之后，制作组就赶在1月8日配信了1.02版本，修复了MG部件的EX技能等BUG并大幅度减少了强化高等级部件所需的希少高刚性プラスチック数量，在1月9日还配信了能够获得观星者（スターゲイザー）的任务。本期将为各位送上的是挑战任务的全貌以及所有EX技能的习得条件与バーストアクション的入手方法。

文 秋沙雨　美编 小瑟

挑战任务一览

任务名	ガンダムカフェ 1	所在区域	Gundam cafe	难度	★
通关条件	敌军战力槽为0	失败条件	我军战力槽为0		
ACE点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（アックスベ－スH-I×1）、B（6500GP）、C（低质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HGガンダム、HGガンダム试作1号机ゼフィランサス、HGヴィクトリ－ガンダム、HG陆战型ガンダム				
BOSS机体	–				
ACE机体	HGビルドストライクガンダム、HGアストレイレッドフレ－ム、HGガンダムMk-Ⅱエウ－ゴ仕様、HGウイングガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量50%以上时通关	バズ－カベ－スH-I×1				
击破1台ACE机体	Eカ－ボンベ－スH×3				



任务名	ガンダムカフェ 2	所在区域	Gundam cafe	难度	★
通关条件	敌军战力槽为0	失败条件	我军战力槽为0		
ACE点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（ツインブレ－ドベ－スH-I×1）、B（10500GP）、C（低质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HGガンダム、HGガンキャノン、HGガンタンク、HGジム				
BOSS机体	–				
ACE机体	HGガンダム、HGジオング、MGシャア・アズナブル专用ゲルググ、MGシャア・アズナブル专用ザクⅡ				
挑战报酬					
我军战力槽残留量50%以上时通关	ロングライフルベ－スH-I×1				
击破1台ACE机体	ガンダリウムベ－スH×3				

任务名	ガンダムカフェ 3	所在区域	Gundam cafe	难度	★
通关条件	敌军战力槽为0	失败条件	我军战力槽为0		
ACE点数报酬	S（最低质カ－ボン ×1）、A（ガトリングガンベ－スH-I×1）、B（13000GP）、C（低质プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HGヴィクトリ－ガンダム、HG Vダッシュガンダム、HG Vガンダムヘキサ				
BOSS机体	–				
ACE机体	HGベアッガイ、HGベアッガイⅢ				
挑战报酬					
我军战力槽残留量50%以上时通关	サ－ベルベ－スH-I×1				
击破1台ACE机体	Eカ－ボンベ－スH×3				

©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・MBS
©創通・サンライズ・テレビ東京

任务名	ガンダムカフェ 4	所在区域	Gundam cafe	难度	★
通关条件	守住防卫目标	失败条件	防卫目标被破坏		
ACE 点数报酬	S（追加ジェネレーター）、A（ロングライフルベース H-I×3）、B（18000GP）、C（低质プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	HG ジム、HG ジム・カスタム、HG ジム II、HG ジム・コマンド、HG ジム III、MG ジェガン				
精英机体	–				
BOSS 机体	HG パワードジムカーディガン				
ACE 机体	MG スタークジエガン				
挑战报酬					
防卫目标的剩余耐久力在 50% 以上	大剑ベース H-I×3				
击破所有的 ACE 机体	VPS 装甲ベース H×3				

任务名	ガンダムカフェ 5	所在区域	Gundam cafe	难度	★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（リペアオーグメンタ）、A（アックスベース H-I×2）、B（22000GP）、C（高质プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	HG ガンダム NT-1、HG ケンプファー、HG ザク II 改				
精英机体	–				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ガンダム Mk-II エゥーゴ仕様、MG ジム II、MG 百式				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	バズーカベース H-I×2				
击破 1 台 ACE 机体	E カーボンベース H×3				

任务名	ガンダムカフェ 6	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（マグネットコーティング）、A（ランスベース H-II×1）、B（50000GP）、C（低质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HG ジェスタ、HG ジェスタ・キャノン、HG スタークジエガン、HG Z プラス C1				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	HG ユニコーンガンダム、HG バンシィ				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ガトリングガンベース H-II×1				
击破 1 台 ACE 机体	マシンガンマスタリコンバーター×3				

任务名	ガンダムカフェ 7	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ヒットリペア）、A（大剑ベース H-II×1）、B（56500GP）、C（低质强化プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ガンダム、MG ガンキャノン、MG ガンタンク、MG ジム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	HG パーフェクトガンダム、HG パーフェクトジオング				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ムチベース H-II×1				
击破 1 台 ACE 机体	ツインブレードマスタリコンバーター×3				

任务名	ガンダムカフェ 8	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ブレイクリペア+）、A（マシンガンベース H-II×1）、B（63000GP）、C（高质强化プラスチック ×5）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ガンダム AGE-1 タイタス、MG グフカスタム、MG アストレイレッドフレーム、MG 陆战型ガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	HG ライトニングガンダム、HG S ガンダム、HG ∀ ガンダム、HG クロスボーンガンダム X1				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	サーベルベース M-I×1				
击破 1 台 ACE 机体	バズーカマスタリコンバーター×3				

任务名	ガンダムカフェ 9	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★
通关条件	守住防卫目标	失败条件	防卫目标被破坏		
ACE 点数报酬	S（ブレイクローダー+）、A（サーベルベース M-I×3）、B（70500GP）、C（高质强化プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	MG ザク II 改、MG ズゴック、MG アストレイレッドドラゴン、MG ザク II FS、MG グフ、MG ドム				
精英机体	MG ガンダム NT-1、MG ガンダム Mk-II エゥーゴ仕様				
BOSS 机体	PG アストレイレッドフレーム改				
ACE 机体	MG デスティニーガンダム、MG レジェンドガンダム				
挑战报酬					
防卫目标的剩余耐久力在 50% 以上	ツインブレードベース M-I×3				
击破所有的 ACE 机体	ガトリングガンマスタリコンバーター×3				

任务名	ガンダムカフェ 10	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（オートローダー+）、A（バズーカベース M-I×1）、B（77000GP）、C（希少プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HG ZZ ガンダム、HG ジ・O、HG ν ガンダム、HG サザビー				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	HG Hi-ν ガンダム、HG サザビー、HG バンシィ・ノルン、HG ユニコーンガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ライフルベース M-I×2				
击破 1 台 ACE 机体	アックスマスタリコンバーター×3				

任务名	ガンダムカフェ 11	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（攻击精度プログラム）、A（ライフルベース M-II×1）、B（106500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ペイルライダー、MG グフカスタム、MG ケンプファー、MG マスターガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG スサノオ、MG ジンクス III、MG ジンクス				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	シールドベース M-I×4				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダリウムベース M×3				

任务名	ガンダムカフェ 12	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★★★★★
通关条件	守住防卫目标	失败条件	防卫目标被破坏		
ACE 点数报酬	S（ヒットリペア+）、A（大剑ベース M-II×3）、B（111500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×14）				
登场机体					
通常机体	MG ノーベルガンダム				
精英机体	MG クロスボーン・ガンダム X1、MG ガンダムヴァサーゴチェストブレイク、MG ガンダム X ディバイダー				
BOSS 机体	MG ユニコーンガンダム、MG シナンジュ、MG ガンダム、MG ザク II S				
ACE 机体	MG ライジングガンダム、MG シャイニングガンダム				
挑战报酬					
防卫目标的剩余耐久力在 50% 以上	ムチベース M-I×4				
击破所有的 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベース M×3				

任务名	ガンダムカフェ 13	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ムチオプティマイザ+）、A（マシンガンベース M-II×2）、B（115500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG トールギス、MG ガンダムエピオン、MG ガンダムデスサイズヘル、MG ガンダムサンドロック改				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ウイングガンダムプロトゼロ、MG ウイングガンダム、MG ウイングガンダムゼロ				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	サーベルベース M-II×1				
击破 1 台 ACE 机体	バーストゲイン+				

任务名	ガンダムカフェ 14	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	守住防卫目标	失败条件	防卫目标被破坏		
ACE 点数报酬	S(サ－ベルオプティマイザ＋)、A(バズ－カベ－ス M-Ⅱ×5)、B(123000GP)、C(希少高刚性プラスチック ×60)				
登场机体					
通常机体	MG ジ・O				
精英机体	MG Z ガンダム、MG Z プラス C1、MG ∀ ガンダム、MG ゴッドガンダム、MG ガンダム AGE-1 タイタス				
BOSS 机体	MG ガンダム试作 2 号机サイサリス、MG ガンダムヴァ－チエ、MG ZZ ガンダム				
ACE 机体	MG クロスボ－ン・ガンダム X1、MG クロスボ－ン・ガンダム X1 改・改				
挑战报酬					
防卫目标的剩余耐久力在 50% 以上	ライフルベ－ス M-Ⅱ×4				
击破 1 台 ACE 机体	プロペラントユニット增加				

任务名	ガンダムカフェ 15	所在区域	Gundam cafe	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(トレジャ－ハンタ－＋)、A(ロングライフルベ－ス M-Ⅱ×3)、B(127000GP)、C(希少高刚性プラスチック ×40)				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ZZ ガンダム、MG ガンダムヴァ－チエ、MG クロスボ－ン・ガンダム X1 改・改、MG ガンダム AGE-2 ダ－クハウンド				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ダブルオ－クアンタ、MG ダブルオ－ライザ－、MG ダブルオ－ガンダムセブンソ－ド /G、MG ガンダムエクシア				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ムチベ－ス M-Ⅱ×1				
击破 1 台 ACE 机体	パ－ツアウトバ－ストチャ－ジ＋				

任务名	模型店 1	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(オ－トリペア)、A(ツインブレ－ドベ－ス H-Ⅰ×2)、B(27000GP)、C(高质プラスチック ×7)				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HG G-3 ガンダム、HG ザクマインレイヤ－、HG 高机动型ザク改				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	HG パワ－ドジムカ－ディガン、HG パ－フェクトジオング、HG パ－フェクトガンダム、HG 高机动型ザク改				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ロングライフルベ－ス H-Ⅰ×3				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダリウムベ－ス H×3				

任务名	模型店 2	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(オ－トロ－ダ－)、A(ムチベ－ス H-Ⅰ×3)、B(31000GP)、C(高质プラスチック ×8)				
登场机体					
通常机体	MG ブル－ディスティニ－1 号机、MG ブル－ディスティニ－2 号机				
精英机体	MG 陆战型ガンダム、MG ガンダム Ez8、MG グフカスタム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ブル－ディスティニ－1 号机、MG ブル－ディスティニ－2 号机				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	ムチベ－ス M-Ⅱ×1				
击破 1 台 ACE 机体	パ－ツアウトバ－ストチャ－ジ＋				

任务名	模型店 3	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★
通关条件	守住防卫目标	失败条件	防卫目标被破坏		
ACE 点数报酬	S(ブレイク EX チャ－ジ)、A(サ－ベルベ－ス H-Ⅰ×5)、B(36000GP)、C(希少プラスチック ×10)				
登场机体					
通常机体	HG ザクⅡ、HG 高机动型ザク改、HG ザクマインレイヤ－、HG ザクⅡ FS、MG ザクⅡ S、MG ザクⅡ改、HG ザクⅢ(3 连装ミサイル・ポッド装备)				
精英机体	MG 高机动型ザクⅡ後期型				
BOSS 机体	MG ドム				
ACE 机体	MG グフ				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	ツインブレ－ドベ－ス H-Ⅰ×3				
击破 1 台 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－ス H×3				

任务名	模型店 4	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(パ－ツアウト EX チャ－ジ)、A(大剑ベ－ス H-Ⅰ×3)、B(40000GP)、C(希少プラスチック ×5)				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HG シャイニングガンダム、HG ライジングガンダム、HG ノ－ベルガンダム、HG ドラゴンガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	HG ゴッドガンダム、HG ビルドバ－ニングガンダム、HG マスタ－ガンダム、HG ガンダム AGE-1 タイタス				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ムチベ－ス H-Ⅰ×3				
击破 1 台 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベ－ス H×3				

任务名	模型店 5	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(トレジャ－ハンタ－)、A(バズ－カベ－ス H-Ⅰ×4)、B(45000GP)、C(希少プラスチック ×10)				
登场机体					
通常机体	HG アッガイ、HG ズゴッグ、HG ベアッガイⅢ、HG ベアッガイ				
精英机体	MG アッガイ、MG ズゴッグ、MG ハイゴッグ				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ベアッガイⅢ、MG ベアッガイ				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	ライフルベ－ス H-Ⅰ×3				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダムリウムベ－ス H×3				

任务名	模型店 6	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(ライフルオプティマイザ)、A(大剑ベ－ス M-Ⅰ×2)、B(91000GP)、C(希少强化プラスチック ×7)				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HG ビルドストライクガンダム(フルパッケ－ジ)、HG グフ、HG マスタ－ガンダム、HG パ－フェクトガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ビルドストライクガンダム(フルパッケ－ジ)、MG ビルドバ－ニングガンダム、MG ライトニングガンダム、MG パワ－ドジムカ－ディガン				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ムチベ－ス M-Ⅰ×2				
击破 1 台 ACE 机体	大剑マスタリコンバ－タ－×3				

任务名	模型店 7	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S(サ－ベルオプティマイザ)、A(マシンガンベ－ス M-Ⅰ×3)、B(95000GP)、C(低质高刚性プラスチック ×8)				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	HG ダブルオ－ライザ－、HG スサノオ、HG ウイングガンダムゼロ、HG ガンダムサンドロック改、HG ガンダムデスサイズヘル				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ウイングガンダムプロトゼロ、MG ガンダムエピオン、MG ダブルオ－クアンタ、MG ダブルオ－ガンダムセブンソ－ド /G				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	サ－ベルベ－ス M-Ⅰ×3				
击破 1 台 ACE 机体	ムチマスタリコンバ－タ－×3				

任务名	模型店 8	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★
通关条件	守住 2 个以上的防卫目标	失败条件	防卫目标少于 2 个		
ACE 点数报酬	S（オートリペア＋）、A（ランスベ－スM–II×4）、B（97500GP）、C（低质高刚性プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	MG ソ－ドストライクガンダム、MG デュエルガンダム、MG ランチャ－ストライクガンダム、MG エ－ルストライクガンダム、MG ブリッツガンダム				
精英机体	MG ビルドストライクガンダム（フルパッケ－ジ）、MG プロヴィデンスガンダム				
BOSS 机体	PG ウイングガンダムゼロ、PG ストライクフリ－ダムガンダム				
ACE 机体	MG アストレイレッドフレ－ム改、MG アストレイブル－フレ－ムセカンドリバイ				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	ガトリングガンベ－スM–I×3				
击破所有的 ACE 机体	フェイズシフト装甲ベ－スM×3				

任务名	模型店 9	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（EX チャ－ジャ－＋）、A（サ－ベルベ－スM–I×3）、B（100000GP）、C（低质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ガンダム Ez8、MG グフカスタム、MG ケンプファ－、MG ガンダム NT–1				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ペイルライダ－、MG ブル－ディスティニ－1 号机、MG ブル－ディスティニ－2 号机、MG ブル－ディスティニ－3 号机				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ツインブレ－ドベ－スM–I×3				
击破 1 台 ACE 机体	サイコフレ－ムベ－スM×3+				

任务名	模型店 10	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ガ－ドリペア＋）、A（ガトリングガンベ－スM–I×5）、B（102500GP）、C（低质高刚性プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	MG ドム・トロ－ペン				
精英机体	MG ジム・カスタム、MG ガンダム试作 1 号机ゼフィランサス、MG ガ－ベラ・テトラ、MG ガンダム试作 2 号机サイサリス				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG シャイニングガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	マシンガンベ－スM–II×3				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダニュウムベ－スM×3				

任务名	模型店 11	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ニュ－ラルリンケ－ジ）、A（アックスベ－スM–I×4）、B（109000GP）、C（高质高刚性プラスチック ×7）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ストライクフリ－ダムガンダム、MG V2 ガンダム、MG ガンダム AGE–2 ダブルバレット、MG デイスティニ－ガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG V2 アサルトバスタ－ガンダム、MG V2 アサルトガンダム、MG V2 バスタ－ガンダム、MG V ダッシュガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	バズ－カベ－スM–II×2				
击破 1 台 ACE 机体	E カ－ボンベ－スM×3				

任务名	模型店 12	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ロングライフルオプティマイザ＋）、A（ツインブレ－ドベ－スM–II×3）、B（114000GP）、C（高质高刚性プラスチック ×10）				
登场机体					
通常机体	MG ブラストインパルスガンダム				
精英机体	MG ソ－ドインパルスガンダム、MG フォ－スインパルスガンダム、MG フリ－ダムガンダム、MG ジャスティスガンダム、MG プロヴィデンスガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG アストレイレッドドラゴン、MG パ－フェクトストライクガンダム、MG ストライクル－ジュ、MG ストライクル－ジュ（オオトリ装备）				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	ロングライフルベ－スM–II×3				
击破 1 台 ACE 机体	ガンダリウムベ－スM×3				

任务名	模型店 13	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（大剑オプティマイザ＋）、A（シ－ルドベ－スM–II×5）、B（120500GP）、C（高质高刚性プラスチック ×14）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ゲルググ（シャア专用）、MG ザクⅡ S、MG 百式、MG キュベレイ、MG ジ・O、MG Z ガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ガンダムエクシア、MG ガンダムデュナメス、MG ガンダムキュリオス、MG ガンダムヴァ－チェ				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 40% 以上时通关	ランスベ－スM–II×4				
击破 1 台 ACE 机体	ブ－スタ－ユニット増加				

任务名	模型店 14	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	守住 3 个以上的防卫目标	失败条件	防卫目标少于 3 个		
ACE 点数报酬	S（ライフルオプティマイザ＋）、A（ムチベ－スM–II×5）、B（124500GP）、C（希少高刚性プラスチック ×60）				
登场机体					
通常机体	MG レジェンドガンダム、MG デスティニ－ガンダム				
精英机体	MG バンシィ・ノルン、MG ベアツガイⅢ、MG ユニコ－ンガンダム、MG バンシィ（ア－ムド・ア－マ－装备）				
BOSS 机体	MG ガンダム X、MG ウイングガンダム、MG クロスボ－ン・ガンダム X1 改・改				
ACE 机体	MG ゴッドガンダム、MG マスタ－ガンダム				
挑战报酬					
所有防卫目标都没被破坏	バズ－カベ－スM–II×4				
击破所有的 ACE 机体	バ－ストチャ－ジャ－＋				

任务名	模型店 15	所在区域	Hobby SHOP	难度	★★★★★★★★★★
通关条件	敌军战力槽为 0	失败条件	我军战力槽为 0		
ACE 点数报酬	S（ランスオプティマイザ＋）、A（サ－ベルベ－スM–II×9）、B（157500GP）、C（希少高刚性プラスチック ×40）				
登场机体					
通常机体	–				
精英机体	MG ストライクフリ－ダムガンダム、MG ウイングガンダムゼロ、MG ビルドストライクガンダム（フルパッケ－ジ）、MG ライトニングガンダム				
BOSS 机体	–				
ACE 机体	MG ∀ ガンダム、MG ガンダム、MG ビルドバ－ニングガンダム、MG パ－フェクトガンダム				
挑战报酬					
我军战力槽残留量 50% 以上时通关	ロングライフルベ－スM–II×1				
击破 1 台 ACE 机体	バイオセンサ－				

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

高达破坏者2

全EX技能一覧

EX技能Lv1的习得条件都是需要更换成固定类型的部件来进行战斗，而从Lv1升级至Lv2则需要装备该EX技能并使用它进行战斗，积累经验值，在更换EX技能的装备页面里按下SELECT可以在EX技能下方看到经验槽。

EX技能Lv1	EX技能Lv2	所需部件/武器/战斗类型	习得条件
グラウンドシェイカー	アースシェイカー	–	获得シャア专用ゲルググ的脚
ブーストタックル	ブラストタックル	–	获得ザクⅡ的手
ミラージュショット	スペクトラルショット	ライフル	装备ライフル完成2次任务
ヴァリアブルショット	オルタネイトショット	ダブルライフル	装备ダブルライフル完成2次任务
スティンガーシュート	ブレイカーシュート	ロングライフル	装备ロングライフル完成2次任务
ディフューズバレット	フリージングバレット	マシンガン	装备マシンガン完成2次任务
ガトリングアサルト	ガトリングバスター	ガトリングガン	装备ガトリングガン完成2次任务
マルチブラスト	マルチパニッシャー	バズーカ	装备バズーカ完成2次任务
ハンマーブロウ	デッドリーブロウ	格斗	不装备武器，使用格斗类机体完成2次任务
フォースエクステンド	フォースディスチャージ	拳法	不装备武器，使用拳法类机体完成2次任务
グラップルクロー	グラップルシザー	クロー	不装备武器，使用クロー类机体完成2次任务
クロススラッシュ	スラッシュテンペスト	サーベル	装备サーベル完成2次任务
クアッドスライサー	スラッシュレイヴ	ダブルサーベル	装备ダブルサーベル完成2次任务
トルネードアックス	サイクロンアックス	アックス	装备アックス完成2次任务
ホイールストライク	ストライクストリーム	大剑	装备大剑完成2次任务
ソニックスラスト	ライトニングスラスト	ランス	装备ランス完成2次任务
ブレードツイスター	ブレードストーム	ムチ	装备ムチ完成2次任务
スパイラルバインド	ボルテックスチャージ	ツインブレード	装备ツインブレード完成2次任务
アーマーリペア	フィールドリペア	–	–
オフェンサーブースト	フィールドオフェンサー	–	使用15次アーマーリペア
ディフェンサーブースト	フィールドディフェンサー	–	使用15次アーマーリペア
EXAMシステム	–	装备ブルーディスティニー1号机或者ブルーディスティニー2号机或者ブルーディスティニー3号机的头部	获得ブルーディスティニー1号机或者ブルーディスティニー2号机或者ブルーディスティニー3号机的头部
HADESシステム	–	装备ペイルライダー的头部	获得ペイルライダー的头部
ALICE	–	装备Sガンダム的头部	获得Sガンダム的头部
ハイ・メガ・キャノン	–	装备ZZガンダム的头部	获得ZZガンダム的头部
NT-D	–	装备ユニコーンガンダム或者バンシィ的身体	获得ユニコーンガンダム或者バンシィ的身体
光の翼	–	装备V2ガンダム或者V2バスターガンダム的背包	获得V2ガンダム或者V2バスターガンダム的背包
シャイニングフィンガー	–	装备シャイニングガンダム的手臂	获得シャイニングガンダム的手臂
ゴッドフィンガー	–	装备ノーベルガンダム的手臂	获得ノーベルガンダム的手臂
爆熱ゴッドフィンガー	–	装备ゴッドガンダム的手臂	获得ゴッドガンダム的手臂
ダークネスフィンガー	–	装备マスターガンダム的手臂	获得マスターガンダム的手臂
超级霸王电影弹	–	装备ゴッドガンダム或者マスターガンダム的身体	获得ゴッドガンダム或者マスターガンダム的身体
スーパーモード	–	装备シャイニングガンダム的身体	获得シャイニングガンダム的身体
バーサーカーシステム	–	装备ノーベルガンダム的身体	获得ノーベルガンダム的身体
ハイパーモード	–	装备ドラゴンガンダム或者ゴッドガンダム或者マスターガンダム的身体	获得ドラゴンガンダム或者ゴッドガンダム或者マスターガンダム的身体
ゼロシステム	–	装备ウイングガンダムプロトゼロ或者ガンダムエピオンEW版或者ウイングガンダムゼロEW版的身体	获得ウイングガンダムプロトゼロ或者ガンダムエピオンEW版或者ウイングガンダムゼロEW版的身体
ハイパージャマー	–	装备ガンダムデスサイズヘルEW版的手臂	获得ガンダムデスサイズヘルEW版的手臂
メガソニック炮	–	装备ガンダムヴァサーゴ的身体	获得ガンダムヴァサーゴ的身体
トリプルメガソニック炮	–	装备ガンダムヴァサーゴチェストブレイク的身体	获得ガンダムヴァサーゴチェストブレイク的身体
ミラージュコロイド	–	装备ブリッツガンダム的手臂	获得リッツガンダム的手臂
ヴォワチュール・リュミエール	–	装备スターゲイザー的背包	获得スターゲイザー的背包
エクスカリバー	–	装备フォースインパルスガンダム的背包	获得フォースインパルスガンダム的背包
光の翼	–	装备デスティニーガンダム的背包	获得デスティニーガンダム的背包
スーパードラグーン	–	装备ストライクフリーダムガンダム的背包	获得ストライクフリーダムガンダム的背包
ドライグヘッド	–	装备アストレイレッドドラゴン的头部	获得アストレイレッドドラゴン的头部
トランザム	–	装备ガンダムエクシア或者ガンダムデュナメス或者ガンダムキュリオス或者ガンダムヴァーチェ或者ダブルオーライザー或者ダブルオーガンダムセブンソード/G的背包 or ダブルオークアンタ的身体 or スサノオ的腿部	获得ガンダムエクシア或者ガンダムデュナメス或者ガンダムキュリオス或者ガンダムヴァーチェ或者ダブルオーライザー或者ダブルオーガンダムセブンソード/G的背包 or ダブルオークアンタ的身体 or スサノオ的腿部
大型ビームサーベル	–	装备ガンダムAGE-2ダブルバレット的手臂	获得ガンダムAGE-2ダブルバレット的手臂
次元霸王流疾风突き	–	装备ビルドバーニングガンダム的手臂	获得ビルドバーニングガンダム的手臂
次元霸王流圣枪蹴り	–	装备ビルドバーニングガンダム的腿部	获得ビルドバーニングガンダム的腿部
次元霸王流极意	–	装备ビルドバーニングガンダム的身体	获得ビルドバーニングガンダム的身体

全バーストアクション一覧

バーストアクション名称	所需部件
アービターブレイカー	–
アービターバースト	–
クアンタムバースト	ダブルオークアンタ的身体
月光蝶	∀ガンダム或者ターンX的身体
石破天惊拳	ゴッドガンダム或者マスターガンダム的手臂
サテライトキャノン	ガンダムX的背包
トランザムバースト	ダブルオーライザー的背包
シャイニングフィンガーソード	シャイニングガンダム的手臂
ハイパー・ビーム・サーベル	Zガンダム或者ZZガンダム的身体配合サーベル或者ダブルサーベル或者大剑
爆熱ゴッドスラッシュ	ゴッドガンダム的腿
フルオープンアタック	ガンダムヘビーアームズ(EW)的身体
フルバースト	フリーダムガンダム或者ストライクフリーダムガンダム或者ジャスティスガンダム的背包
ライザーソード	ダブルオークアンタ或者ダブルオーライザー的背包配合サーベル或者ダブルサーベル或者大剑
リミッター解除	ガンダムAGE-1ノーマル的身体或者ガンダムAGE-1タイタス的手or脚
真・流星胡蝶剑	ドラゴンガンダム的身体

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

上期应援团提到《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》梦特性御三家配信已经公开到第二只了，毫无意外地，这次的下载码对应精灵的全国图鉴编号，各位训练师到时候记得要去下载哦。

这段时间游戏新作非常少，在缺少新作刺激的期间各位不妨留意一下应援团推荐的各种 DLC 和游戏活动。另外本期小游戏推介之中也有风格和系统都极为独特的新作，想要寻找新鲜体验的玩家可以前往 eShop 下载尝试。

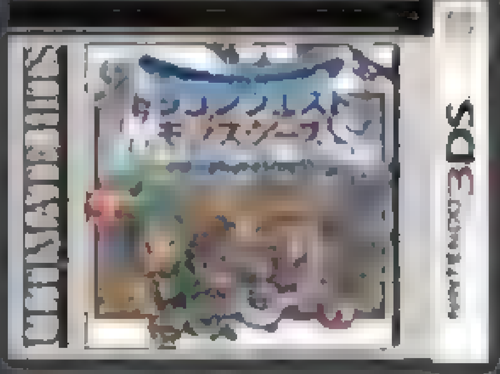
另外上次提到的夹徽章小游戏每日更新倒是越来越丰富，最近的《塞尔达传说 众神的三角力量 2》主题徽章相信都俘获了不少玩家的心和钱包。由于本作中不少主题都是有时限的，看中的话就要赶紧下手啦。

多款《勇者斗恶龙》作品低价销售

Square Enix 近日宣布旗下"《勇者斗恶龙》系列"的多款作品加入"Ultimate Hits"系列的计划，以低价格重新发售。

作为计划的第一步推出的是 3DS 的"《勇者斗恶龙》系列"多款产品。其中包括了《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D》(《ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド 3D》)、《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸园的战士们》(ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち)以及《勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙》(ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键)。这三款游戏的重新发售日为 2015 年 3 月 12 日，价格为 2800 日元+税，折合人民币约 160 元左右。

虽然只是炒冷饭的作品，但是由于这三作重制都非常良心，均在原作的基础上加入了大量的原创要素，并且在画面和系统上有了惊人的进化。对于没有尝试过的玩家来说，是非常值得入手的作品哦！



《怪物猎人4G》高难度新任务登场

《怪物猎人 4G》也发售有一段时日了，不知道各位猎人们的战绩如何呢？这个系列的作品之所以会有这么强的生命力，和它的扩展性也有高度的联系。即使游戏中的大量任务已经挑战完成，通过下载 DLC 的一些新任务，可以进一步延伸游戏的生命力。

Capcom 在近期更新了本作的三款新任务，其中最令人瞩目的就是在经典的塔顶场景挑战 G 级的银火龙了。需要注意的是玩家们必须升级到最新的版本才能够下载这些任务哦！

●白银の王者よ、顶きに眠れ

目标：狩猎银火龙

地点：塔顶

参加条件：G 三星许可证

说明：需要在经典场景塔顶狩猎银火龙，由于是 G 级高难度任务，因而即使玩家们已经和它交手过无数次，也要时刻留意它的动向！

●落ち着きのない大乱斗！

目标：狩猎 1 头水蛇龙、一头炮甲虫和一头白兔兽

地点：斗技场

参加条件：G 一星许可证

说明：玩家需要在斗技场的小环境当中面对这三只怪物，虽然单体的难度不高，但是一起出现的时候还是比较麻烦的。建议玩家们利用它们自身会伤害伙伴的规律，等待它们消耗之后一网打尽。

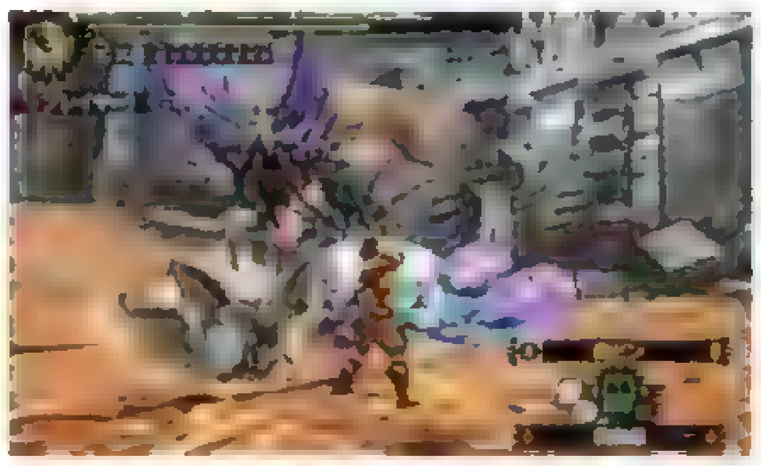
●ランポスたちの大亲分！

目标：击杀蓝狗龙王

地点：斗技场

参加条件：G1 许可证

说明：虽然目标只是击杀蓝狗龙王，但是由于场地有恐暴龙乱入，因此会带来比较大的麻烦。不过相对于新增的其余两个任务来说，这个任务相对要简单一些。



《最终幻想 冒险者》最新DLC服装登场

说起 DLC 的话，Square Enix 可以说是对其越来越驾轻就熟，到了最新作的《最终幻想 冒险者》也没有例外。鉴于《最终幻想 冒险者》本身非常耐玩，入手几款DLC倒也无妨。

本次登场的是该作品的第三弹 DLC，包含有《最终幻想Ⅳ》的セシル，《最终幻想Ⅴ》当中的バッツ以及《最终幻想 XⅢ》的ライトニング服饰，各自的配信价格均为 150 日元。

除此之外，游戏还追加了任务"ドラゴンズソウル"和"アルティメットバトル"，这两个任务都是免费的，本作的玩家记得不要错过了哦。

《马里奥高尔夫 世界旅行》开赛

任天堂在近期开始了《马里奥高尔夫 世界旅行》当中的“Nintendo News 杯”比赛。这是和任天堂官网的

Nintendo News 联合的比赛。参加时间为 2015 年 1 月 7 日到 2015 年 1 月 20 日。参加免费，而且只要参加就能获得参加奖赏的特别衣服。

比赛的规则特别简单，在游戏过程中收集金币，根据获得的金币来决定名次。关卡则是经过仔细挑选的 6 个场地，而第一位将可以获得 77 万 7000 枚金币！

eShop下载推荐

三国故事 天

サンゴクストーリーズ

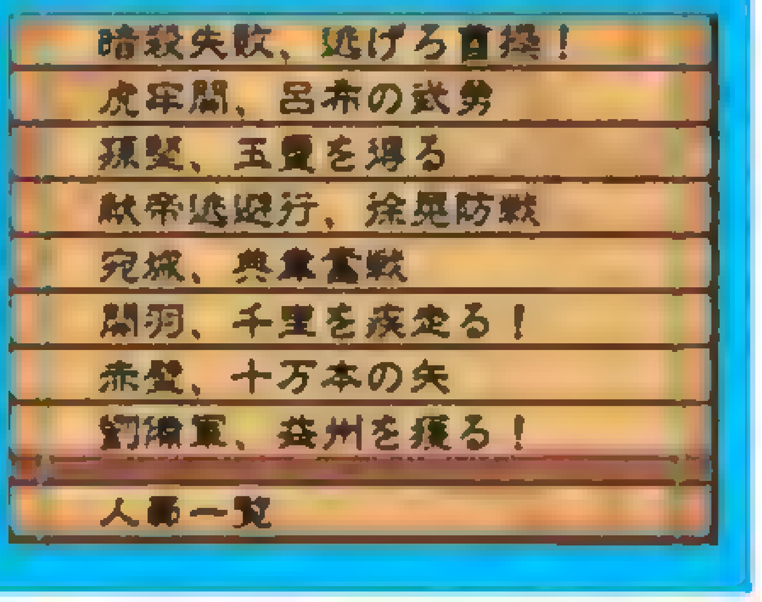
●推荐玩家：喜爱动作游戏的玩家、对三国题材情有独钟的玩家

售价：700 日元

推荐度：★★★

配信日：2015年1月14日

[illegible]



无限电域

0 • 3 • UNLIMITED

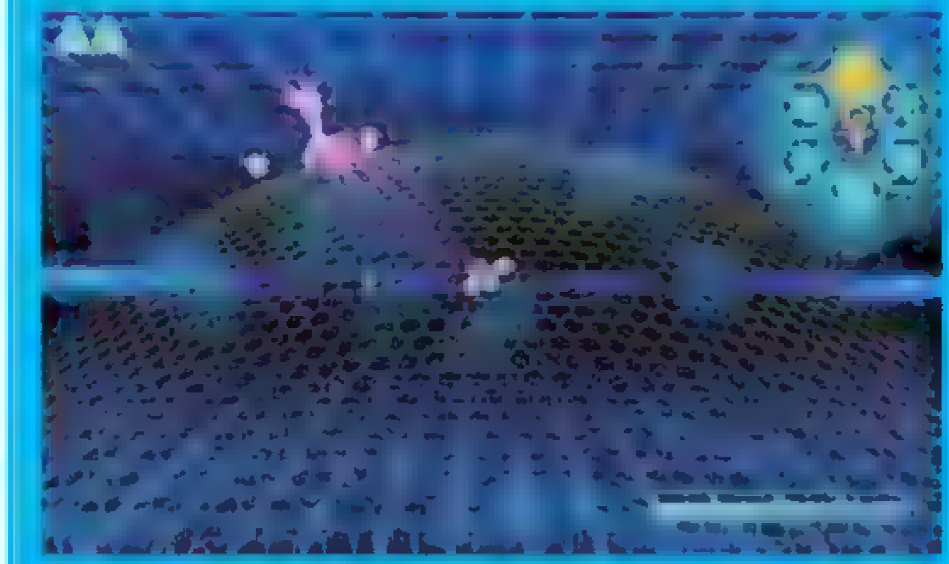
●推荐玩家：喜爱射击游戏的玩家，喜爱文字冒险游戏的玩家

售价：500 日元

推荐度：★★★

配信日：2015年1月7日

[illegible]而战斗。敌人会从 360 度的空间袭击而来，玩家需要在保护自身安全的同时，针对不同的情况使用合适的[illegible]



放松游戏 色彩集合

カラフリラックス 色彩合わせ

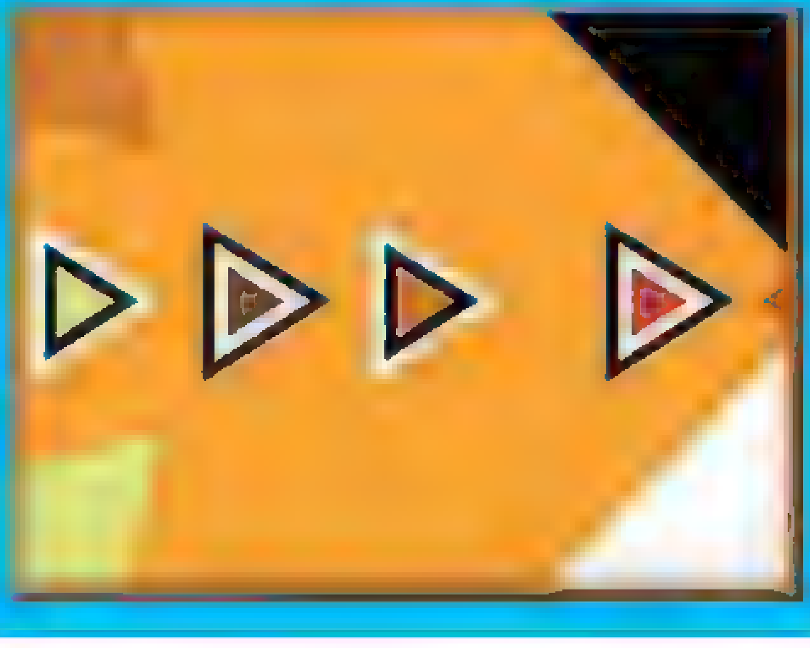
●推荐玩家：希望寻求休闲游戏的玩家、喜爱治愈游戏的玩家

售价：500 日元

推荐度：★★★

配信日：2015年1月7日

[illegible]



弹珠消除

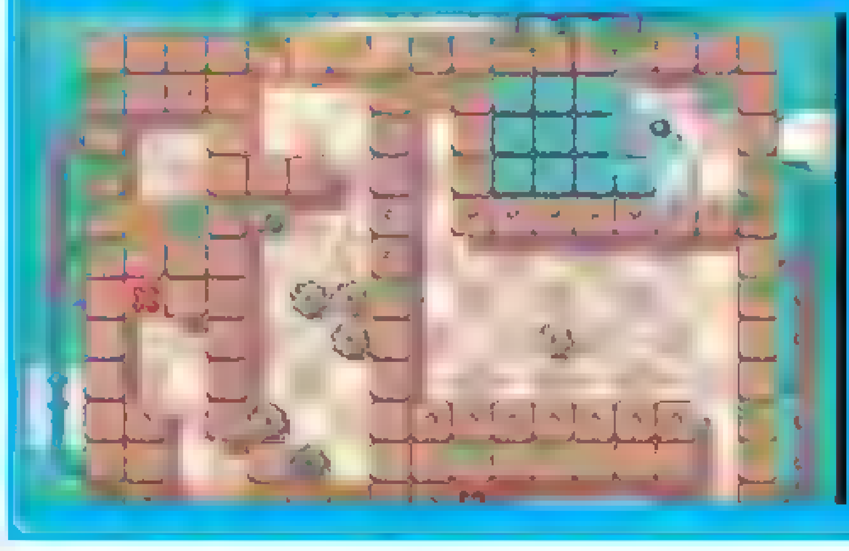
●推荐玩家：喜爱休闲游戏的玩家，喜爱弹珠游戏的玩家

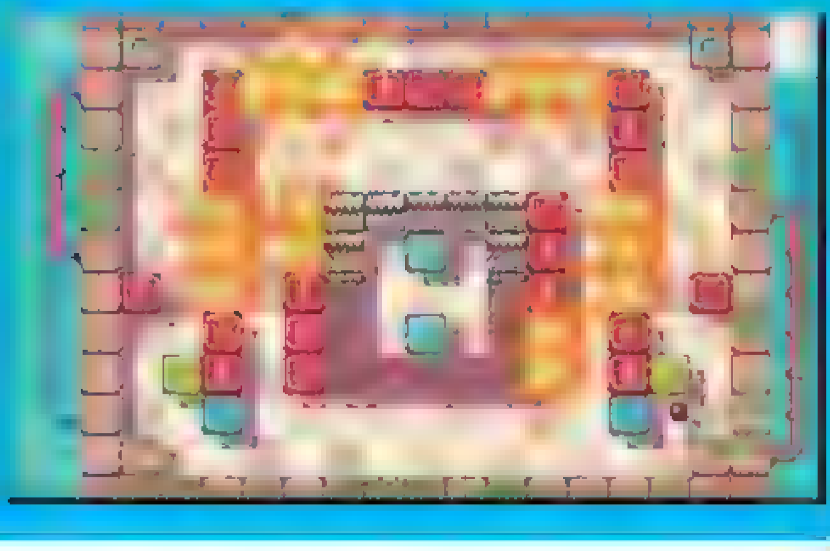
售价：500 日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年1月14日

这是一种令人非常休息的游戏方式，相信许多 [illegible] 在一关卡当中，玩家需要操作弹珠去消除和自身颜色相同的方块，将关卡当中的方块都消除之后就算过关。在[illegible]





VITA命

《如龙 0》继续发扬前作的优良传统，发售前提前为 PSV 推出免费 APP，看来就算没有 PSV 版，SEGA 也至少对小 V 照顾有加啊。不过都做到这个份上了为什么不干脆出个 PSV 版呢？（难道是卡带容量问题？）。不过 APP 推出的时间正好是刚过完年，不知道大家有没有空玩呢？以编辑部的情况来说，那几天正好是最忙的几天。忙完之后，游戏大概也差不多发售了吧

当前系统版本 3.35

Free Game 推送局 《如龙0 誓约之地》将会推出免费APP，部分数据可继承到正式版

大概是为了照顾没有登录的掌机平台，去年《如龙 维新》发售前在 PSV 平台上推出了免费的 APP 供玩家试玩，于是今年《如龙 0 誓约之地》也将这个传统延续了下来。目前 SEGA 宣布《如龙 0》已经完成了开发工作，并且将会提前半个月，即 2 月 26 日推出免费 APP 供 PSV 下载。跟前作一样，这个 APP 包含了游戏正式版中的部分内容，具体包括斗技场模式和赌场模式，其中斗技场部分可以体验游戏中的实际战斗。而赌场部分有 21 点、花牌、骰子等小游戏可以游玩。

另外，APP 还将会通过付费 DLC 的形式推出小游戏包（500 日元）。其中包括一个柏青嫂游戏《阿拉丁 A》，以及《超级猴子球 特别版》、《SF 特攻空母 BELUGA》（16bit 版）、《SEGA 麻雀 MJ》、《COLUMNS》，共 5 款小游戏。而玩家在这个 APP 中取得的道具和金钱都可以通过 Cross Save 功能继承到正式版的游戏中。

新作情报站 《如龙0 誓约之地》限定版PSV & PSV TV公开

嗯？你问家用机版的游戏出限定版关 PSV 什么事？谁告诉你只有 APP 就不能出限定机的啊？SEGA 这次可是用心地连 PSV 玩家也照顾到了。本作将会以桐生一马和真岛吾郎两人为主题推出两种图案的 PS4 主机，而 PSV2000 和 PSV TV 也会推出限定版，PSV TV 上印有桐生一马的龙纹身图案，而 PSV2000 背面有同有桐生和真岛两人的纹身图案。

限定版 PSV2000 售价为 20980 日元（不含税，下同），PSV TV 为 16280 日元，于 2 月 26 日，即 APP 发布的同一天发售。比游戏的正式版提前了半个月哦。

Free Game 推送局 历代女主角回归！《影牢 另一位公主》系列最强阵容集结

预定今年 3 月 26 日发售的《影牢 另一位公主》再度公开新情报，除了非常丰富的游戏内容和系列最高的陷阱数量高之外，历代的主人公也会重新回归本作。在本作的全新模式“任务模式”中，恶梦公主将会穿越不同的时空，因此历代的主人公们最初也会作为敌人登场。但是在游戏中达成一定条件之后，她们会作为可操作角色给玩家们使用。

这里提醒一下，前作加入了爆衣系统在本作自然也会继承下来，所以大家懂的……

米蕾亚

出自《影牢 刻命馆 真章》

被刻人们以“狩猎人类”为目的进行了洗脑教育的少女，她的记忆和杀人后的罪恶感都被夺走了，成为了彻头彻尾的杀人机器。由于被卷入了暗域世界，她与恶梦中尽情杀戮的瓦尔基里艾相遇了。随即她的记忆和感情也发生了变化。

蕾娜

出自《苍魔灯》

17岁生日的时候被抓走，家人被全部杀害的悲剧少女。之后她被带到了阿联达尔岛，被传授了操纵陷阱的力量，但同时也受到了不得不杀人的诅咒。之后她被卷入了争夺可以操纵时间和空间的时空石的阴谋中。最后得到了时空石的蕾娜受到前者的影响来到了暗域的世界。

阿莉西亚

出自《影牢Ⅱ 暗黑幻影》

被陷害杀死了自己父王的悲剧公主，由于被卷入了阴谋中，她获得了被称为魔神烙印的魔手，还与女仆蕾切尔一起遭到了魔神的手下追捕。来到了暗域世界之后，魔手也随即消失。就在阿莉西亚心想这样一来可以证明自己无辜，打算寻找回去原来世界方法的时候，她与恶梦公主瓦尔基里艾相遇了。

经典陷阱复活

独眼怪

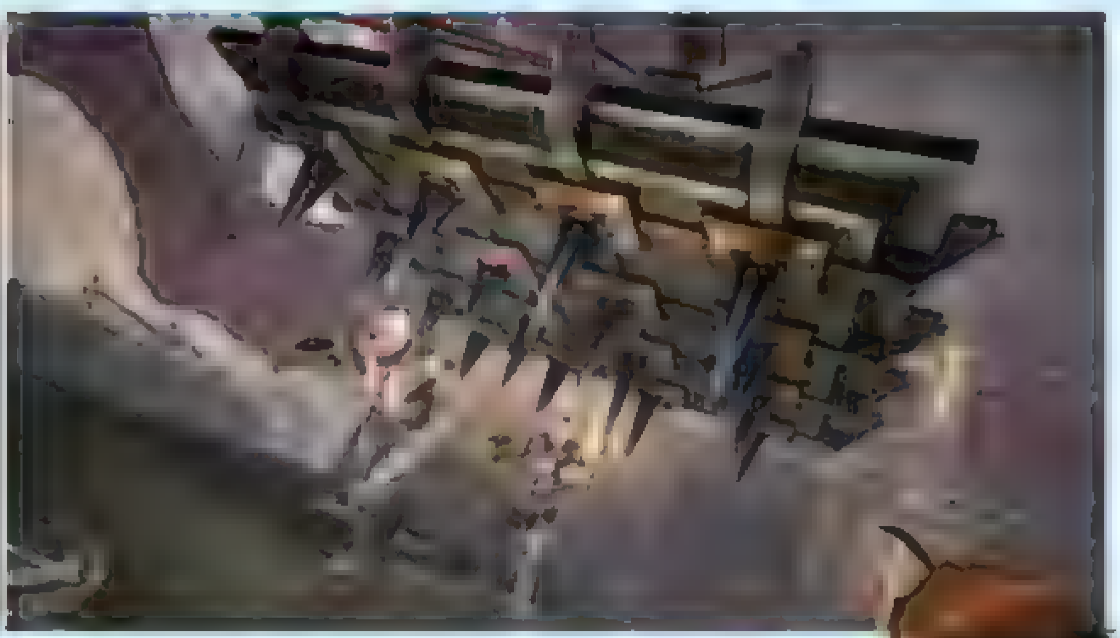
出自《影牢 刻命馆 真章》

射线之眼

出自《苍魔灯》

针刺天花板

出自《影牢Ⅱ 暗黑幻影》



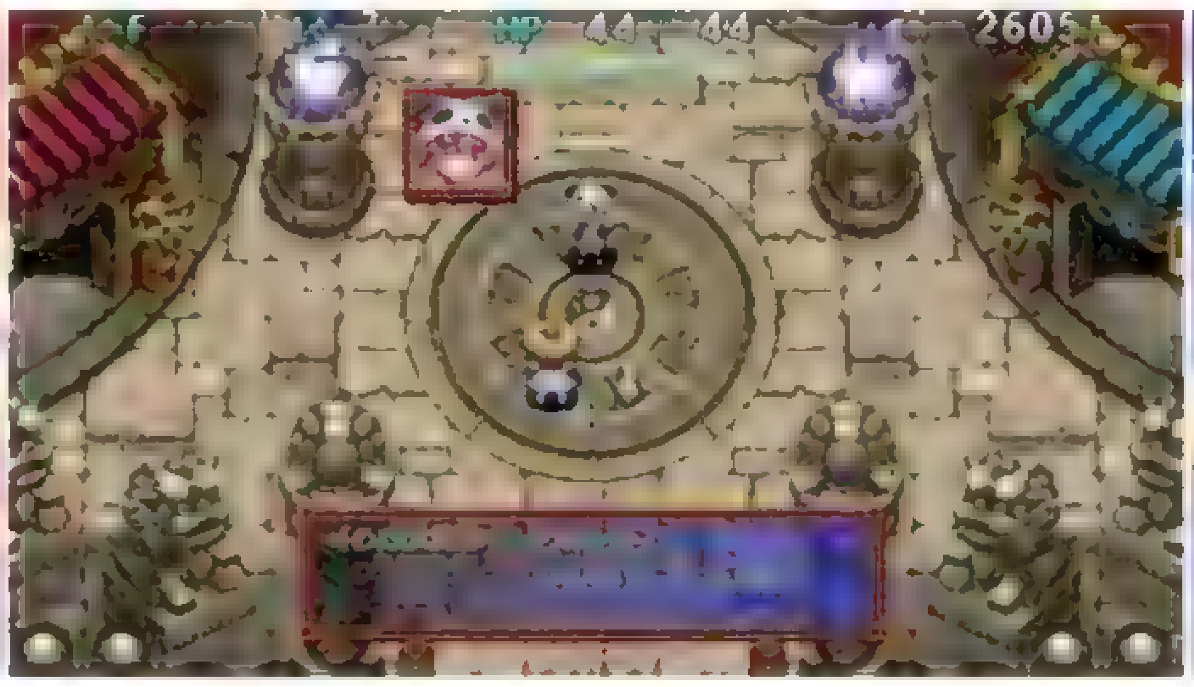
Free Game推送局 《再见 海腹川背》移植PSV

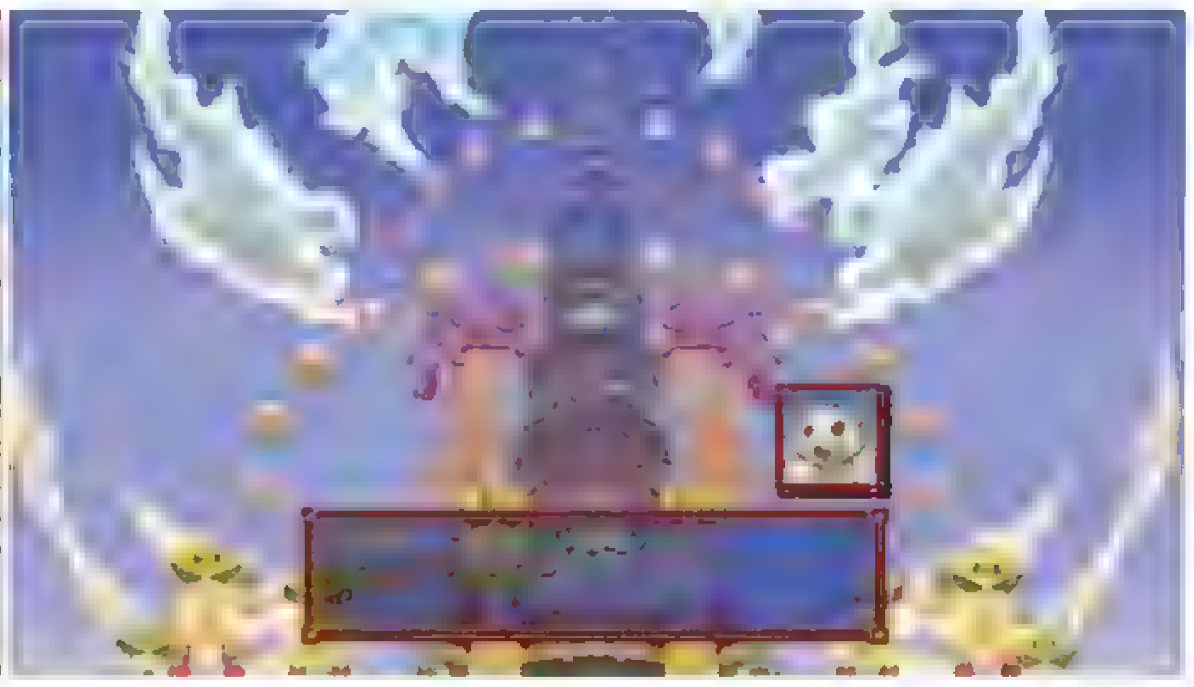
2013年中与3DS平台发售的横版过关游戏《再见 海腹川背》宣布移植PSV。得益于技能的加强，本作的游戏帧数将会稳定在60帧，同时还加入了全新的关卡以及其他尚未公开的新要素。作为横版过关游戏本作还是有一定难度的，喜欢这类型游戏的玩家不妨挑战一下。

游戏除了本体之外，还会将FC时代的《海腹川背》初代一并收录，作品预定于今年4月23日发售，售价暂定为4800日元。

Free Game推送局 《风来的西林5 幸运之塔与命运骰子+》登陆PSV

知名迷宫探索RPG“《风来的西林》系列”已经好几年没有新作的消息了，Spike至今也没有公开新作的情报，倒是最近公布了将《风来的西林5》加强移植到PSV平台。这部作品是目前该系列最后的作品，于2010年发售，平台是NDS。这次是以加强版的形式移植PSV。除了游戏画面有一定程度加强之外，还在前作基础上追加了大量通关后的新迷宫，并加入了奖杯要素。目前游戏的发售日和售价还未定。虽然只是5年前的游戏复刻，但突然把这游戏挖出来是不是意味着Spike有计划推出系列的新作呢？我们拭目以待吧。





PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

年底的主机游戏市场已然呈现出一片欣欣向荣的景象，虽然很多年前就有分析家指出在某年某月主机就会退出游戏领域。但按照现在的发展势头来看，这一论调显然不具备足够的说服力。明年年初的PS系重头大作基本上都已经在几个月前确定了，剩下的就是看索尼明年要如何发力，希望能多给玩家带来些新鲜的游戏血液吧。

PS4 北美地区促销活动

PS4

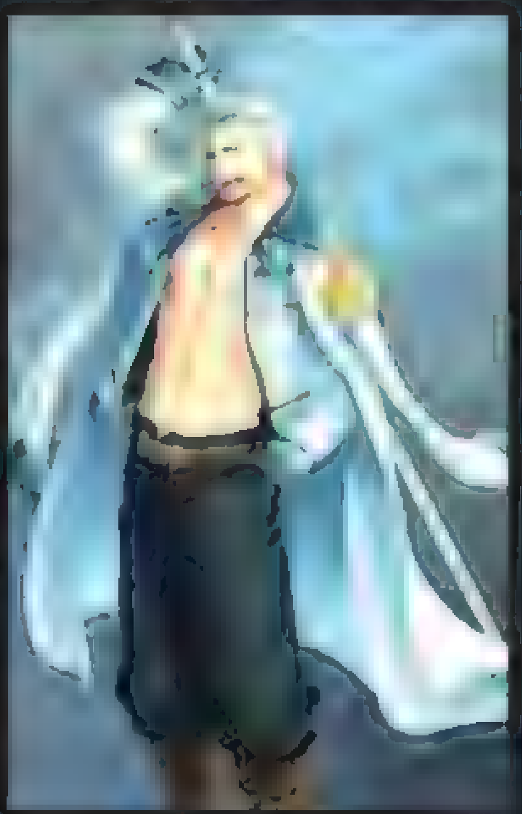
随着XOne连番的假期优惠攻势，从2014年11月到12月期间亚马逊统计来看，其销量一直压得PS4难以翻身。不过当XOne的优惠活动结束后，SCEA立刻宣布在北美地区PS4主机将全部同捆赠送第一方大作《最后生还者 重制版》数字下载版，价格则仍为399美元。此举一出亚马逊上的PS4主机销量排位立刻重新回到首位，看来比起游戏阵容等外在因素来说，玩家们还是更看重主机的售价。这也从侧面反映出年末商战实际上就是价格的拉锯战。自从美国亚马逊能够直邮中国后，越来越多的国内玩家都会选择海淘这种具有价格优势的购买途径。而使用例如国内招商银行等信用卡购买的玩家还能享受100美金以上免邮费的福利，相信随着游戏数量的增加，主机销量还会进一步增长，还没购买PS4的玩家抓紧时间行动起来吧。

《海贼无双3》追加新角色

PS3 PS4

超人气动漫改编游戏《海贼无双3》近日公布了新情报，原作漫画中原海军上校，现任G-5支部中将的斯摩格确认会在游戏中以可操控角色登场。身为烟雾果实能力者的他全身可以随意变成烟雾，烟雾还能实体化从而困住敌人。另一名则是斯摩格的副将达斯琪，虽然外貌娇小可人但实际上却是一名剑术高手。由于和索隆儿时同伴长相极为相似，达斯琪也一直和草帽一伙似友非敌。这两名人气角色的加入无疑给游戏增添了不小的亮点。

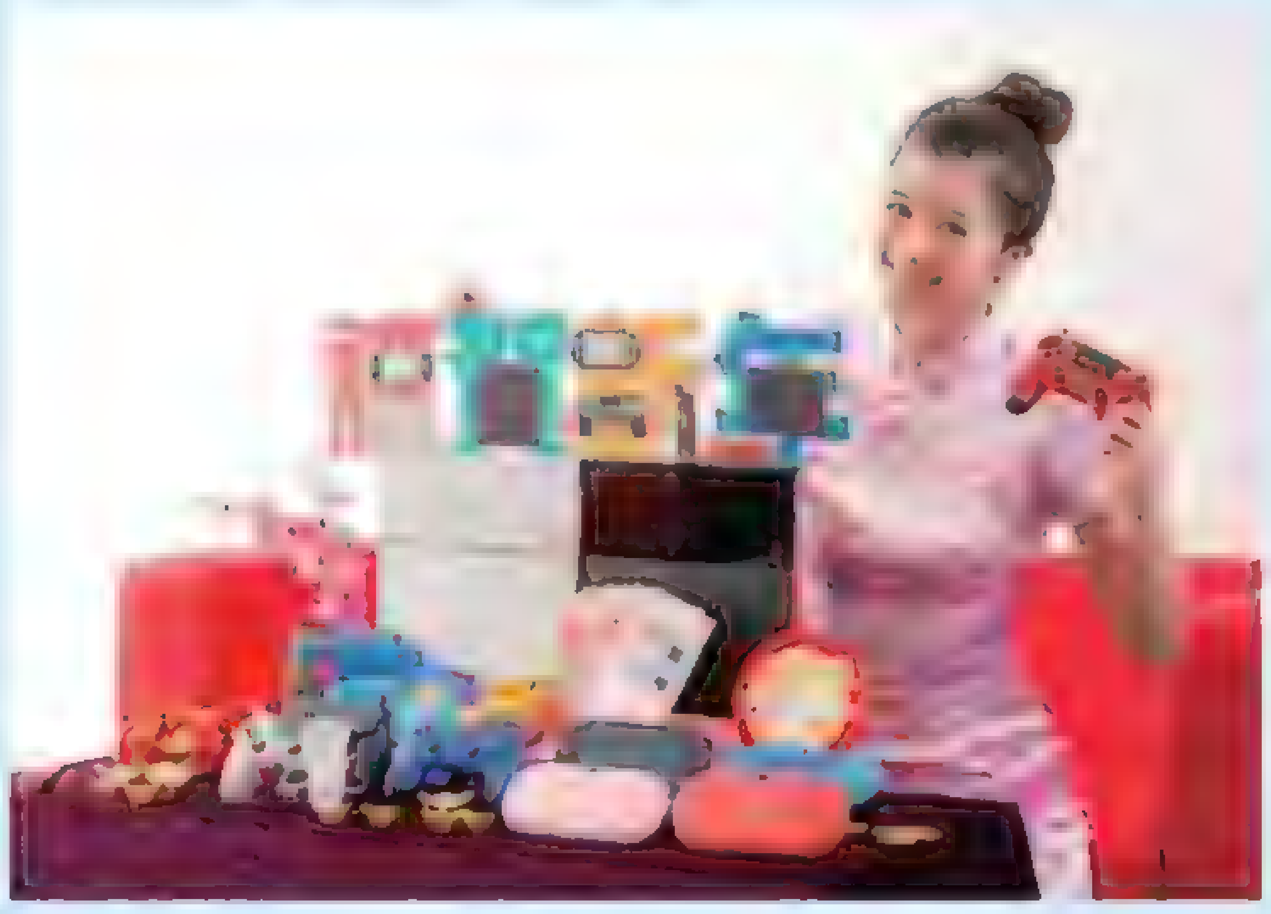
▲达斯琪


▲斯摩格

香港索尼再出优惠

PS3 PS4

继此前买主机送手柄的20周年特惠活动之后，香港索尼趁热打铁，借着新年的热度推出了银联卡购买PS4主机的优惠活动。凡是2015年1月15日到2月28日期间，使用银联信用卡或储蓄卡在Sony Store、Platinum Shop以及官方授权店购买PS4主机或同捆套装的玩家，都将获得《驾驶俱乐部》和14天的PS+会员资格。同时还能以半价，也就是188港币购买额外的PS4手柄。购买PS3的玩家则会获赠《GT赛车6》以及二十周年限量版纪念品，同时还能以半价购买PSV TV（399港币）。如果购买PSV的话会赠送16G原装记忆卡，这些赠品可谓非常超值，算下来主机的实际价格低了不少，有兴趣的玩家抓紧行动吧。



PS4版《行》指日可待

PS4

著名游戏制作人陈星汉的代表作品《云》、《花》和《行》都曾获得了业界及玩家们无数的赞美。随着PS4主机的热卖，越来越多的PSN游戏都开始着手开发次世代版本，而不久前《花》也作为PS+免费游戏赠送给玩家。《行》的开发商That Game Company近日在推文中表示本作的PS4版正在紧锣密鼓地制作当中，一旦制作完成就会立刻发布。对于没有体验过PS3版的玩家而言，正好可以借此机会感受一下在广袤无垠的场景中，辗转反侧寻觅人生的那份别样感动。

索尼台北游戏展即将拉开帷幕

PS3 PS4

SCEJA（Sony Computer Entertainment Japan Asia）日前宣布将会携带多款大作前往本月底在台北举行的游戏展活动。《教团1886》、《血源诅咒》、《如龙0 誓约之地》以及《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》等众多独家游戏都会悉数登场。而随后SCET（Sony Computer Entertainment Taiwan）也在采访中表示会在2015台北国际电玩展期间邀请海外知名的制作人、歌手和声优等前来助阵，并让他们亲自为玩家展示这些游戏作品的魅力。台北国际电玩展将在1月28日～2月1日开展，为期五天，具体的活动细节如下：

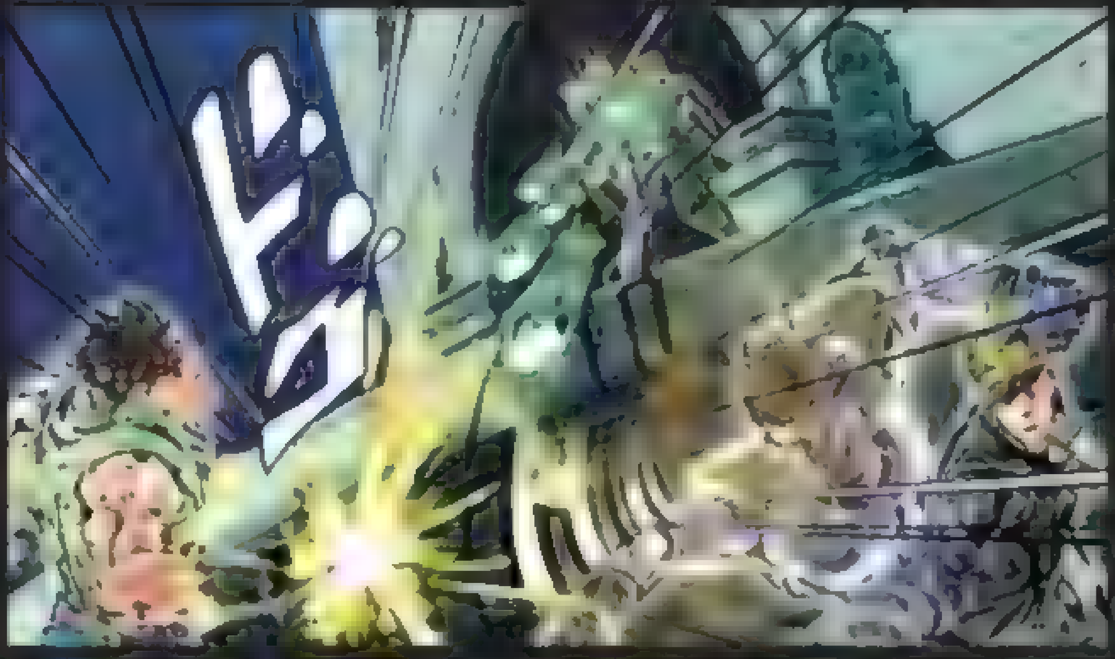
1. 首先在开展当天打头阵的是PS3游戏《刀剑神域 失落之歌》。游戏制作人二见鹰介会带来本作新的情报以及实机试玩，同时邀请日本人气歌手蓝井艾露登台演唱，前50名排队的玩家还将获得两位嘉宾的亲笔签名。随后亮相的是《噬神者2 狂怒解放》的制作人富泽祐介以及游戏监督吉村广，不仅带来了新的游戏情报，更会展示本作友好的中文游戏画面。

▲《刀剑神域 失落之歌》

▲《噬神者2 狂怒解放》

2. 第二天会举办名为“《NBA 2K15》你的时代挑战赛”活动。官方邀请到台湾著名的综艺主持，自身也是篮球高手的“黑人”陈建州担任颁奖嘉宾。29日下午“《无双》系列”知名制作人鲤沼久史和佐佐木夕介将连同《海贼王》主题曲演唱者北谷洋一起登台，为玩家们展示PS4版《海贼无双3》的制作趣闻以及最新的游戏信息。首次参加游戏展的《乔乔的奇妙冒险 天堂之眼》制作人新野范聪和声优羽多野涉，同样会为玩家进行游戏的实机演示。

▲《海贼无双3》



▲《乔乔的奇妙冒险 天堂之眼》

3. 到了展会的第三天索尼重头的两款独占作品终于出现了。首先是《教团1886》创意总监Ru Weerasuriya将会第一次在亚洲范围内公开展示游戏试玩画面，届时玩家们可以亲身领略骑士团充满惊心动魄的战斗场景，本作也将在2月20日正式发售。《血源诅咒》的制作人山际真晃随后登场，为玩家进行现场游戏演示，这款继“《黑暗之魂》系列”后的又一奇幻力作，想必会再一次挑战玩家的操作极限。

▲《教团1886》

▲《血源诅咒》

4. 1月31日DQ迷们将迎来《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》的售前宣传会。本作的制作总监，人称“DQ之父”的堀井雄二会亲自为玩家进行实机演示，同时进一步公开游戏细节，虽然本作发售日即将来临，但依然有不少谜团等待揭晓。同时登场的还有游戏总制作人市井龙太郎以及Koei Tecmo制作人小笠原贤一。之后是堀井雄二的个人签名会，同样是限定前50名玩家。Konami王牌制作人小岛秀夫将携《潜龙谍影V 幻痛》亲历展会现场，届时将会公布游戏的第一手新情报。Capcom的小野义德以及凌野智章会与国际高手向玉麟（GamerBee）以及日本的梅原大吾，共同演绎精彩的《街头霸王V》（测试版）对决。台湾Capcom有限公司的董事长兼总经理越知雄一还会上台介绍《怪物猎人 边境G》的最新情报。

▲《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》

5. 最后一天则是《最终幻想 零式 高清版》的相关介绍，由本作的游戏总监田畑端负责，担任压轴的则是PS系独占日式大作《如龙0 誓约之地》。游戏总监督名越稔洋将会和本作中登场的各位性感女明星一同登台与玩家们进行互动，其中包括了有村千佳、纱仓真奈、上原亚衣以及初美沙希，不知道各位玩家能认出几个呢（笑）？最后则是本作的中文版游戏演示，这也是系列首次进行中文化，展会众多精彩内容定能让你大呼过瘾，有条件的玩家不妨亲临现场感受2015台北国际电玩展的魅力吧。

相关活动流程及时间

日期	时间	游戏及活动	相关嘉宾
1月28日	11:30～12:30	《刀剑神域 失落之歌》	二见鹰介、蓝井艾露
1月28日	14:00～14:30	《噬神者2 狂怒解放》	富泽祐介、吉村广
1月29日	11:00～12:00	《NBA 2K15》你的时代挑战赛	陈建州（黑人）
1月29日	13:00～14:00	《海贼无双3》	鲤沼久史、佐佐木夕介、北谷洋
1月29日	15:00～15:30	《乔乔的奇妙冒险 天堂之眼》	新野范聪、羽多野涉
1月30日	13:00～13:30	《教团1886》	Ru Weerasuriya
1月30日	13:00～13:30	《血源诅咒》	山际真晃
1月31日	11:00～12:00	《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》	堀井雄二、市井龙太郎、小笠原贤一
1月31日	13:00～14:00	《潜龙谍影V 幻痛》	小岛秀夫
1月31日	15:30～16:30	《街头霸王V》、《怪物猎人 边境G》	小野义德、凌野智章、向玉麟（GamerBee）、梅原大吾、越知雄一
2月1日	11:30～12:00	《最终幻想 零式 高清版》	田畑端
2月1日	13:00～14:00	《如龙0 誓约之地》	名越稔洋及众女优

PS4 [illegible] Xbox One [illegible] 示希望 PS4 国行不锁区，因为这样的话 Xbox One 也就有 [illegible] 了。其实动动脑筋就知道了，[illegible] 真如此的话 [illegible] 一个双赢局面，从开发商到玩家人人乐见，[illegible] 会反其道而行之呢？总之，这才是国行第一年，希望和机遇并存，期待 2015。

《光环 士官长合集》再加成就

近日《光环 士官长合集》通过免费更新追加了 50 个成就共 500 点，使得本作的成就总数达到了 500 个共 5000 点，实实在在地成为了史上成就个数和点数最多的游戏。

本次更新名为斯巴达行动，是配合斯巴达行动上线而追加的。不过实际上成就列表并非只包含斯巴达行动，也包括了很多多人联机成就。343 工作室表示："我们正在不断努力制作《光环 士官长合集》的更新，以图提升玩家现有的游戏体验。最近我们在假日期间也在加班，即将为大家带来更多的游戏内容。"

只是如今本作的成就无论是难度还是耗时都已经到了相当夸张的地步，在全球著名成就网站 TrueAchievement 上，本作的总分值高达 27915 分（截止至 2015 年 1 月 15 日），相当于 28 个实体游戏。不过出于老美对 HALO 的热情，相信第一个全成就的人很快就会出现。

《我的世界》搜索数击败《冰雪奇缘》

谷歌于 1 月上旬公布了 Youtube 于 2014 年度的搜索排行榜，"我的世界"（Minecraft）荣登第 2 名，其搜索次数不仅战胜了去年大热的影片"冰雪奇缘"（Frozen），甚至比"电影"（Movies）还高，仅次于"音乐"（Music）。谷歌的高级分析师戈塔姆・拉姆杜莱（Gautam Ramdurai）通过这份数据，公开解释了为什么游戏视频会如此热门的原因。他认为其中一个主要原因是游戏影片对非玩家吸引力。

此前的 Youtube 统计数据表明，在观看游戏影片的人中只有 37% 的人会自称是玩家，而从观看动机来说，回答娱乐、有趣的人数和寻找攻略技巧的玩家数量相当。在 Youtube 订阅最多的前 100 个频道中，有超过 20 个频道是和游戏相关的，其中最有名的当属瑞典网络红人 PewDiePie，他拥有超过 3300 万名订阅者，这个数量比很多国家的人口都要多。

《我的世界》究竟有多红？身在国内的玩家可能还不太清楚，不过从两条新闻可以大致推算一下：去年 9 月微软已经斥资 25 亿美元买下了整个系列及其开发团队。而游戏制作人最近在美国加利福尼亚州买了一栋价值 7000 万美元的顶级豪宅。

《潜龙谍影 在线》官方小问答

[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

Q：[illegible]

A：[illegible]

视觉新体验，4K电视选购入门

之前说了好几期的4K电视特辑，终于和大家见面啦！根据大家的意见，这次的特稿内容也是几易其稿，增删了不少内容，最终决定以选购为主。另外在最新的CES上公布了量子点电视，不过目前普通消费者还买不到，至于壕们可以持币观望一下。（笑）

▲4K电视该如何选？

步入次世代之后，1080p的视觉输出已经成为标配，而全新的4K标准也呼之欲出。虽然次世代两台主机PS4和Xbox One在游戏输出上已经确定无缘4K，但两台主机在硬件规格上却都能支持4K分辨率的输出。换句话说，两台主机用来看4K电影是没什么问题的。对于不支持游戏4K输出的原因，索尼PS4的硬件架构师曾经解释过："如果我们只考虑存储带宽，在4K分辨率下，你要保证相当于2个显示器大小级别的每秒钟10GB的输出。"显然要想达到4K游戏输出这样的硬件标准，我们还要再等数年才可以实现。

不过既然两台次世代主机都支持4K视频输出，实际上将1080p游戏放到4K电视上也是没有问题的，而且这样还可以让游戏在画质上有一定的提升。或许有一些理论派玩家会说，游戏分辨率只能达到1080p，放在4K电视和普通的Full HD（1080p）电视上效果是一样的，不会有任何变化。实际上这种想法也并没有太多问题，只不过有时候理论和人的实际观感并不相同，有条件的话，可以到电器城的电视专柜去实地考察一下，看看在同样的1080p信号下，4K电视的成像效果要比普通的Full HD电视强多少。所以虽然可能和理论上有误差，但4K电视给PS4和Xbox One带来更出色的画面显示效果是毫无疑问的。那么，我们今天的问题也来了，到底4K电视哪家强？等下，这样看起来好像是一段广告，实际上我们今天不讨论4K电视的品牌，更多的是说如何选购4K电视，所以下面一节的内容应该是：4K电视如何选？

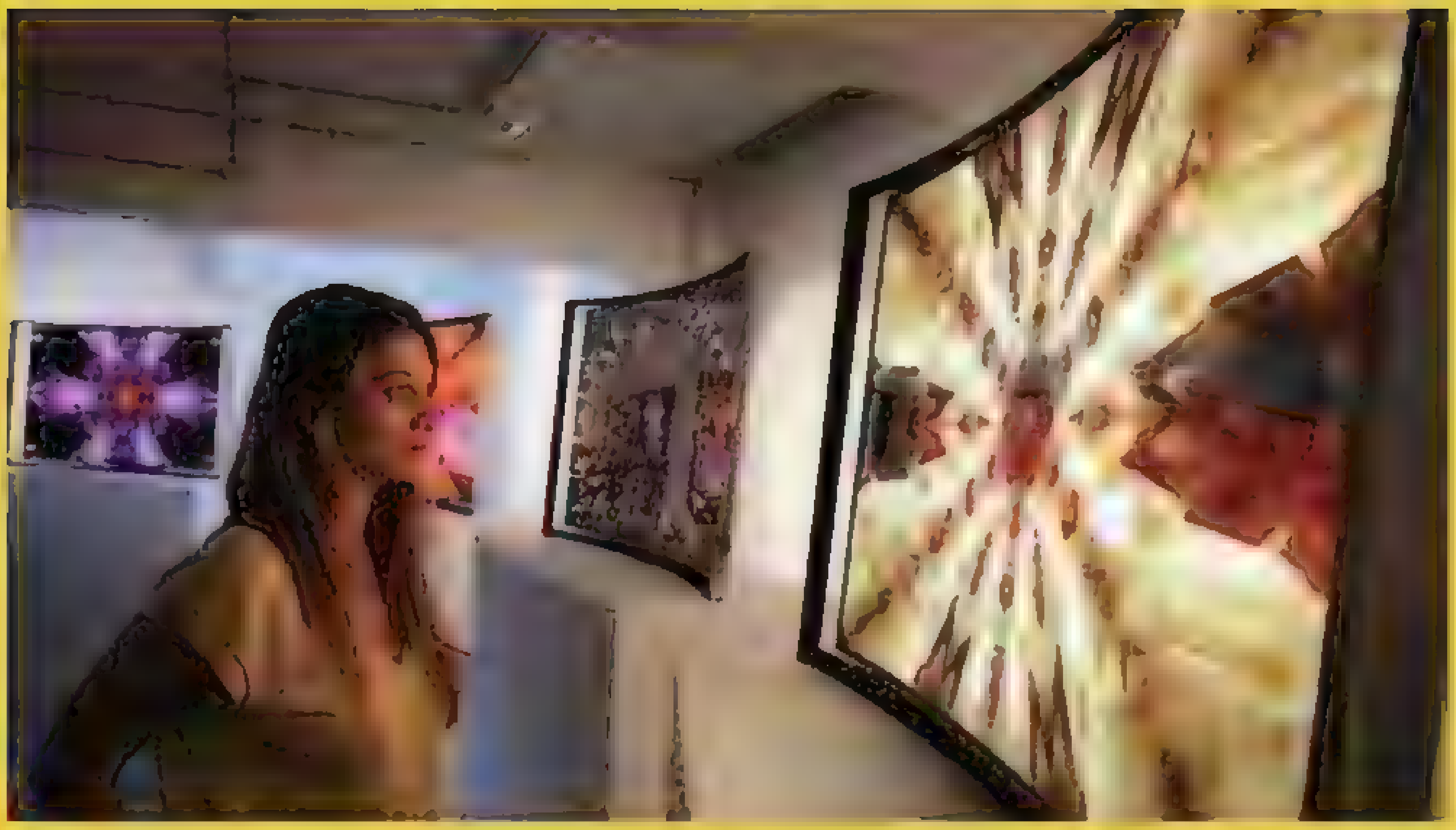
选购要素之一：电视尺寸

在手机上有一个非常热门的概念，Retina，即视网膜屏幕，由已经仙逝的苹果乔帮主在发布iPhone 4时首次提出。衡量Retina的标准是PPI，这个概念指的是每英寸的像素数量，苹果给出的逻辑是人眼所能识别的屏幕细腻程度为300PPI，当这个PPI > 300，人眼就无法分辨出像素点，这样的屏幕就属于视网膜屏幕。当时乔帮主在进行这个定义时更多是针对手机而言，即距离只有30cm左右，到后来再发布iPad系列和Retina MacBook Pro系列时，又把视网膜这个概念进行了补充，也就是视网膜的呈现结果和观看距离相关。而电视也正是如此，那对于我们来说，4K分辨率装在多大的盒子里，距离多远看，才能感受得到最纯正的显示效果呢？

我们先来提供一组标准化数据，这套数据曾经在写1080p电视选购时提到过。

观看距离	电视尺寸
2.0米	32英寸
2.5米	37英寸
2.8米	40英寸
3.0米	42英寸
3.5米	46/47英寸
4.0米	50英寸
4.2米	52英寸

▲苹果的iPhone定义了视网膜标准。



▲国外大品牌4K电视起步尺寸一律为55寸，PPI为80。

如果按照 1080p 的分辨率并通过这组数据进行简单的计算，我们可以看出来，得出这套结论的依据是，人眼对电视屏幕细腻程度的识别参数为 40PPI，这意味着如果电视屏幕的 PPI < 40，那么人眼便会感觉到屏幕效果很差，而如果超过 40PPI，那么就相当于视网膜的效果，提升的太多意义也不大，就像现在一些 2K 屏幕的手机和 1080p 屏幕手机实际上是看不出任何区别的，因为在人眼看来都没有太多的差异。

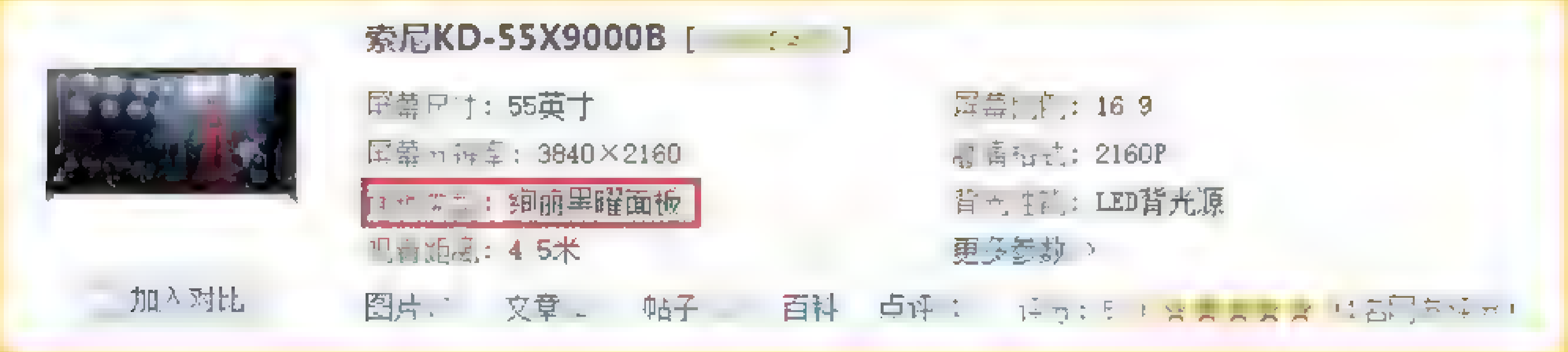
下面接着用 1080p 分辨率的电视来举例，32 寸的 PPI 为 69，40 寸为 55PPI，55 寸恰好为 40PPI，而 55 寸的 720P 分辨率，PPI 只有 27，已经“模糊不清”了。这样说的话，只有当电视尺寸超过 55 寸，4K 才有意义，否则两者和实际差别并不大。一句话总结，55 寸是 4K 电视的入门标准。太小的 4K 电视，完全是噱头，没意义，在适宜的观看距离下是看不出和 1080p 电视在画面上差异的。

不过国内厂商都喜欢做噱头，比如某品牌就推出过 39 寸的 4K 智能电视，价格不足 4000 元，各种吸引人。但当把电视摆在合理的观看距离时，你会发现这样的电视尽管在面板上是 4K 标准，但和 1080p 相比几乎没有提升，甚至和 1080i 相比也是。从实用角度说，4K 超高清入门 55 寸为宜，太小的 4K 电视只是“徒有虚名”。

选购要素之二：屏幕面板

每次写到硬件上的一些信息，就总有些扒国内厂商的底裤的感觉，没办法，有的时候国内厂商为了低价、吓爆眼球的噱头难免在硬件上做出一些不容易发现的手脚，所以如果以品质论成败的话，这些问题就很容易被抓出来。还是先回到正题，在之前写的平板电视选购里面曾经提到过面板的问题，如今发展到 4K 变化也并不大。液晶面板按照产地划分，可以分为三星的 S-PVA，LG 的 S-IPS，夏普、松下的 IPS 和奇美、友达的 VA，按类型可以大体分成 VA 软屏和 IPS 硬屏。

首先说 IPS 硬屏，其实就是最普通的 IPS 面板屏幕。这个产品线很多，夏普、LG 和很多国内品牌的电视多使用此种面板类型的屏幕，其特点是显示图像和色差出色，没有太大的缺点软肋。其次是 VA 面板，这种本身很容易发生色彩漂移，而且因为是软屏，所以屏幕按下去有水纹现象，此外，拖影问题也因为其液晶浓度较高而比 IPS 硬屏严重一些。黑水晶面板是三星的独家技术，目前三星和索尼都在用，不过索尼把它叫成了绚丽黑曜面板，看起来更高大上一些，实际上黑水晶本身是 S-PVA 面板，这种面板色彩表现力很强，即便有外部光源的干涉，色彩也可以还原得很清楚，玩游戏非常不错。最后的 X-GEN 超晶面板属于夏普的高端屏幕，基本上夏普的 4K 电视也都是这种面板，它主要是在亮度显示上非常出色，一般应用于大尺寸电视，万元级别的比较常见，效果当然也十分



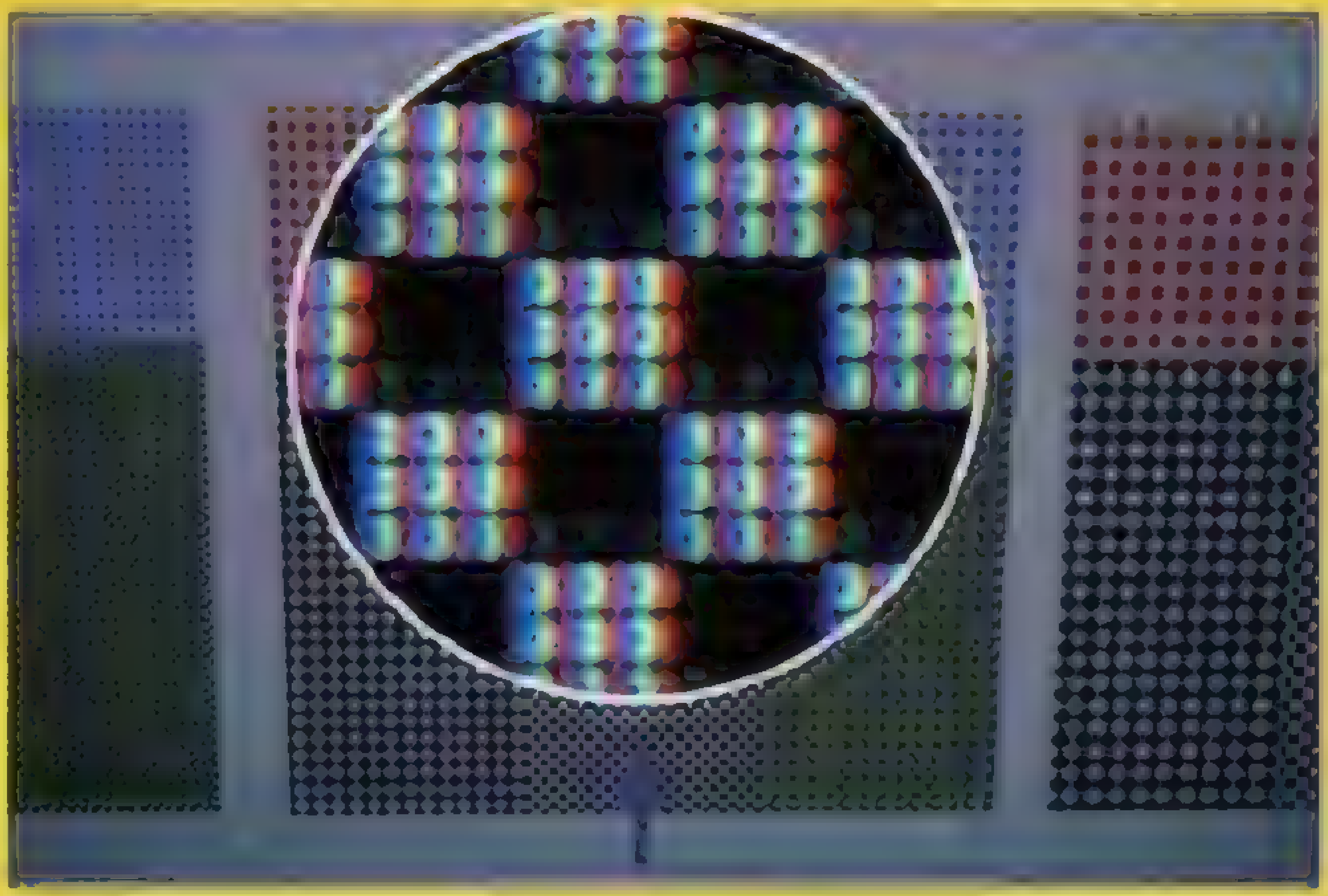
▲索尼的液晶面板实际和三星是师出同门。

出色。

虽说在几年前索尼还有一些电视在用 VA 面板，但是现在索尼的 4K 电视全用上了三星的黑水晶面板，效果早已出类拔萃，几年前做导购曾经对索尼电视说过：“作为游戏迷的最爱，索尼电视实际并不算特别出色”这句话，现在已经可以把这句话扔到九霄云外了。当然，最让人奇怪的是 4K 电视里目前竟然还有用 VA 面板这种低端货色的厂商，而且这家厂商正是出品 39 寸 4K 电视的厂商，所以 4000 元买到 4K 电视这种“神话”都是以牺牲品质为前提的，要便宜又要好看？没门！

除了面板材质之外，在显示上实际还有“真假 4K”一说。那么何为“真假 4K”呢？先给大家普及一段来自中国电子商会、国家广播电视产品质量监督检验中心和 TCL 联合起草的《超高清显示认证技术规范》的内容：“使用显微摄像头观察屏体像素颗粒，并与 2K 电视进行直观比较。真正的 4K 电视像素颗粒排列密集，分布均匀。以 55 寸为例，平均每平方毫米的像素点应达到 30 颗，这样才能保证产品分辨率更好、画质更清晰。”首先说，这是基础标准，所有的 4K 电视都能达到，不过“假 4K”的问题不是在像素点数量，而是像素点颜色上。我们知道液晶面板的成本要几乎占到电视成本的 80% 左右，而为了做到低价，除了使用 VA 面板之外，另外的办法就是更改正规 4K 像素的显示效果，即在红绿蓝三原色中添加白色子像素的方式来填充分辨率，去实现 4K 像素排布，而并非使用标准的 RGB。这种技术是由两个合资品牌厂商主导完成，只能说太不厚道。众所周知，任何色彩都是红绿蓝三原色组合各种颜色来显示的，而白色不能参与显示颜色，所以这种解决方案会使电视的亮度有大幅提升，但画面的实际分辨率和色彩表现力会大打折扣，凡是采用这种面板结构的电视，即为“假 4K”。但是咱们国家的选购标准规定里又没有规定像素的显示颜色，所以厂商用这种伎俩做到了“符合”国家标准的 4K 电视。

那既然知道了“真假 4K”的区别，分辨手段也就异常简单了，“假 4K”的显示效果有一种惨白的感觉，如果带上放大镜便可当场现行。当然你也可以用手机微距拍照电视屏幕，然后在电脑里放大，尝试看到像素排列的秘密。总之，在 4K 选购上，最要小心的便是面板，处处留心没有坏处。



▲“假4K”的像素排列堪称奇葩。

选购要素之三：显示引擎

选了合适的尺寸、漂亮的面板就一定是好的 4K 电视了么？慢着，还不能算。好的 4K 电视还要配合一个优秀的 4K 图像处理引擎，正所谓是好马配好鞍的道理。比如三星的 4K 图像处理引擎称为 Quadmatic，索尼的 4K 图像处理引擎叫做 4K X-Reality Pro，中文名是 4K 迅锐图像处理引擎 Pro，这应该算是目前最优秀的两个图像处理引擎了。

技术型的问题，我们援引一些官方的介绍。三星的 Quadmatic4K 图像处理引擎在处理不同清晰度的视频源的时候，会经过信号分析、降噪、升级及细节增强四个步骤。当然最重要的是降噪过程，三星会在降噪时针对马赛克噪点、颗粒噪

▲索尼的4K图像处理芯片。

点、纹式噪点、杂色噪点等不同的噪点采用不同的处理器方式，这样一来便可以保证1080p的游戏画面在4K电视上通过技术弥补看到更优质的画面。

索尼的4K迅锐图像处理引擎Pro呢，则是依靠三颗芯片组成，分别是X-Reality芯片、XCA7芯片和XCA8-4K芯片，该引擎可以对不同清晰度的视频源进行分析，视频先经过X-Reality芯片降噪再由XCA7芯片按照时间轴进行查结，然后和XCA8-4K芯片数据库内的数据进行对比分析，修复流失的细节，同样可以做到将1080p的游戏画面变得更美。

这就是上面所提到的，为什么理论和现实会有差距的原因，出色的4K电视会通过利用技术对画面进行降噪弥补再输出成4K，这样显然可以对画面提升有很大帮助。那如果没有4K图像处理引擎呢？这样电视在处理4K视频的时候会经历一个降低原始图像画质并重新合成转换的过程，效果确实和1080p差别不大，而如果4K图像处理引擎的效果欠佳，则可能在降噪和流失细节修复方面的提升效果不明显，总之4K电视不会拖累游戏画面的表现，但没有好处理引擎的电视效果提升震撼程度肯定不一样。除此之外，三星的4K电视还具有3M增光片，可以使人眼感知的亮度提升30%，索尼的4K电视也具有3D精密显像和自动景深调节技术，对于画质欠佳的游戏画面也可以有不小的改善作用。

▲2K转4K技术的优劣影响到游戏的实际体验观感。

当然，其他电视也并非没有相应的技术，只是目前三星和索尼的技术看起来效果更好，这也只是站在个人角度的观感。对于色彩和画面的把握每个人都有自己的标准，所以还是建议到商场去实地考察各个品牌的图像引擎显示效果更好。在《超高清显示认证技术规范》中，显示引擎被称为“2K转4K技术”，有条件的话可以让商家进行分屏展示，即电视左侧显示1080p,右侧显示转换后的4K画面，另外根据规范中的要求，在有试机条件的情况下，可以遥控器进入电视机的菜单，找到“系统信息”查看“本机信息”，是否能看到电视的4K解码芯片标识，这也是认证电视的标准之一，例如索尼的电视就可以看到4K迅锐图像处理引擎PRO。

▲中国的每台4K电视都会经过标准的认证。

好了，对于选购4K电视，以上三点就是衡量4K电视最重要的标准，至于其余的内容，就不再过多的介绍了，这里根据《超高清显示认证技术规范》，给大家简单列一下：

1. 要有《国家广播电视产品质量监督检验中心评测指标》权威证书，4K电视产品的4K图像画质6项基本指标全部通过该评测。

2. 处理器型号应为四核及以上配置、行业通用蓝色USB3.0接口、HDMI1.4及以上版本的传输接口

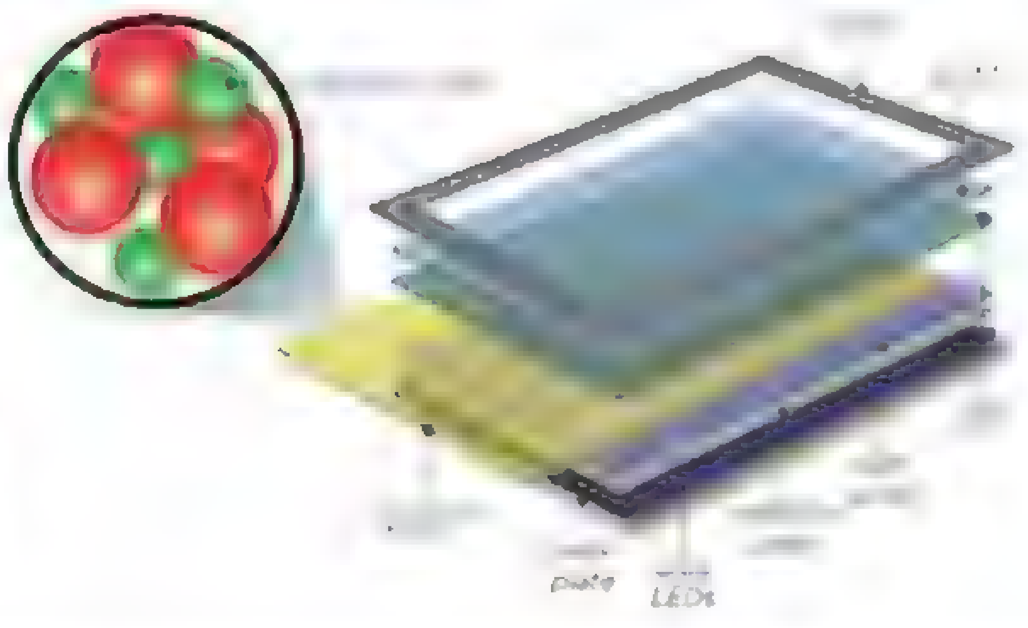
此外还有些标准声称要具备多少数量的应用等等就不再提了，基本上都是画蛇添足，对电视的选购没有任何作用。之所以做这篇选购指南是由于最近周围的很多玩友都开始步入婚姻的殿堂，而家中正好要添置新的电器。今年作为4K元年，4K电视是很多玩家想要入的，但如果你在网络上搜索4K电视选购标准又会发现，所有的选购指南都是注水肉，在列举了《超高清显示认证技术规范》里面的四五条标准之后就开始广告推荐，基本没有真正的干货。所以决定把将一些经验做成简单的总结给玩家一些入门介绍。如果这篇指导能在选购4K电视上对玩家有些帮助，也算了却心愿。最后，希望玩家们选到心仪的好电视，次世代游戏愉快。

特别附录 未来的4K电视？

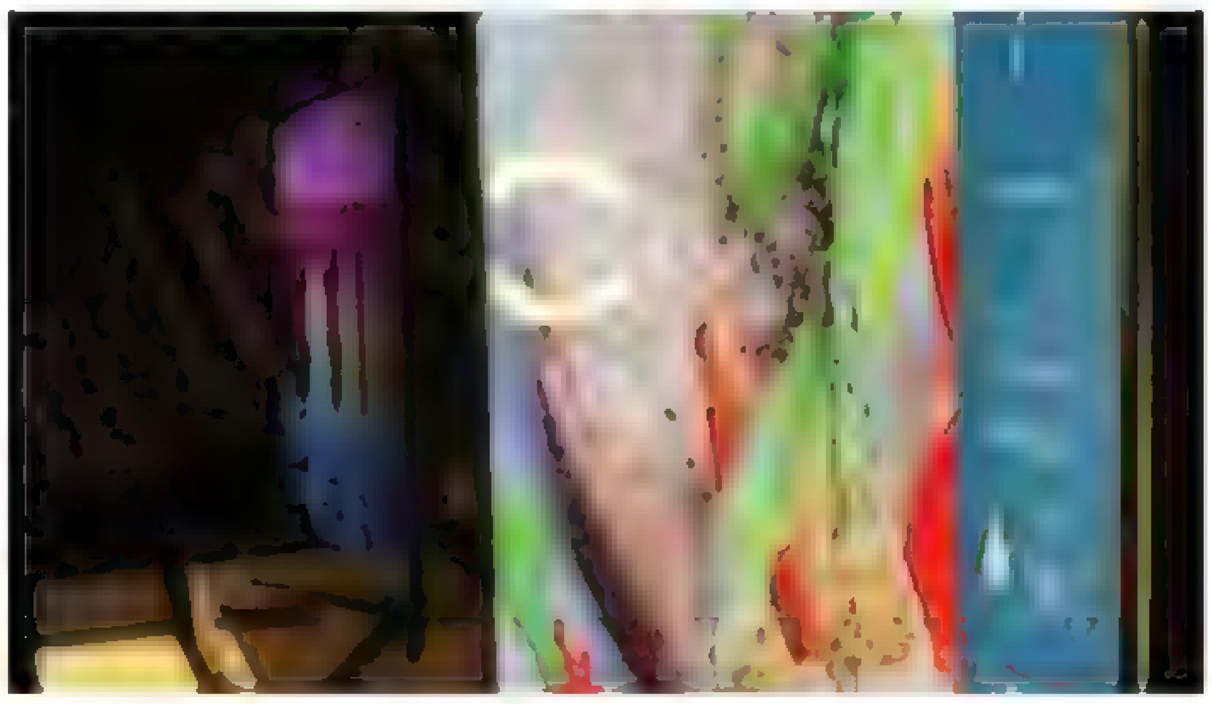
看了CES2015的朋友有没有发现，智能穿戴、手机没能成为今年的主角，反而是老而弥坚的电视成了CES2015上最大的亮点，夏普的超4K电视、三星的曲面SUHD TV量子点电视，都成了关注的重点。那么这些电视领域的新技术，会对我们的游戏会有什么影响呢？在我看来，量子点电视无疑是对未来游戏体验的一种提升，实际也是对我们电视观感的提升。量子点电视其实无关于像素变化，它主要是提供了量子点技术背光源，简单的说就是量子点电视集成了一层微小的晶体，当量子点受到光电刺激后，可根据量子点直径大小发出不同颜色的单色光，它可以代替荧光粉使液晶色彩更丰富，从而将色彩表现能力提升30%，让色彩显示更精准，更清晰。在今年的CES上，诸如三星、TCL、长虹都推出了量子点电视，它们的NTSC色域覆盖率达到了惊人的110%，作为对比，提供两组数据，一是目前普通LED背光色域为72% NTSC色域，二是号称目前最强的OLED屏幕在原理上也只可达到100% NTSC色域，相比量子点电视都有欠缺。量子点作为迄今为止最优秀的电视技术，在画面提升上无疑是显而易见的，更丰富的色彩会给视觉带来全新体验，游戏感觉自然也无需多说。

除此之外，曲面屏幕的发展也比较看好。根据三星的数据，去年三星售出的约一半4K电视机都采用了曲面屏幕，从设计角度上看，曲面屏幕确实更加适合看电视打游戏，不过由于造价太高，这两年曲面电视普及起来恐怕还比较难。实际上说这些主要还是受到CES的感触，量子点4K和曲面4K电视今年只是前哨战，真正能掀起市场的购买惯性恐怕还要等到2017年才有可能了。

▲通过对背光面板的改进，量子点电视提供了高达110%的NTSC色域。



▲CES上三星的SUHD TV电视已属目前4K电视领域的标杆级产品。



2014 魔鬼大辞典

DEVIL'S DICTIONARY 2014

2014年，身为玩家的我们经历了太多太多。我们亲眼见证了次时代游戏主机敲开国内市场的大门，虽然过程坎坷充满变数，但毕竟是一个好的开端；我们看到了游戏视频、游戏直播的兴起，从不一样的角度去感受游戏的魅力；我们也通过不断延续的冰桶挑战，了解了“渐冻人”的病症与群体……魔鬼大辞典作为UCG的传统企划，其实不仅仅想要告诉大家过去的一年里有哪些词语流行过、疯传过，更是想通过幽默诙谐的表达，与各位一起回顾一年中的点点滴滴。简单的词汇最容易被铭记，而每一个词汇里或许都封存着一段回忆。

文 UCG众编　美编 心の永恒

[国行主机]

简释

大陆行货游戏主机。时隔多年之后，微软与索尼两家巨头再次携自家旗下的电视游戏主机进军中国大陆市场，“国行主机”一次也成为了2014年玩家们提到最多，也最为关注的一个词汇。

出处

Xbox One、PS4等次时代游戏主机入华

解析

多年来，主机游戏在国内一直处于灰色地带，虽然借由水货市场可以得到与全球玩家基本无异的游戏体验，但大陆行货一直是国内千万玩家心中的愿望。2004年，索尼曾经将PS2带到中国，可惜由于政策原因，最后留下的只有数千台的销量，以及寥寥的10款游戏。十年过去了，借上海自贸区的东风，微软率先将全新主机Xbox One带到了中国，声势浩荡的宣传以及大规模的铺货与当年相比可谓天渊之别，虽然国行XOne在发售后由于锁区以及审批等原因遭遇了游戏匮乏的问题，但XOne的入华仍然意义重大。作为微软的竞争对手，索尼也跟随其后宣布了PS4即将与2015年1月11日发售的消息，但当玩家们欢呼雀跃之时，官方却宣布了由于种种原因未能如期发售的消息，这使得中国游戏行货市场再次蒙上了一片阴霾。无论最终结果如何，种种迹象都可以说明国内游戏市场正掀开新的篇章，作为玩家的我们也应对国行进行鼓励以及祝福。

[《最终幻想VII》复刻]

简释

SE决定推出原汁原味的《最终幻想VII》PS4复刻版

出处

2015年12月Sony Experience会场

解析

《FF7》的重制从PS3时代开始就有很高的呼声，到了PS4时代这样的势头依然不减。时值2014年“PS系列”已经20岁生日，《FF7》依然稳坐重制游戏期待榜的榜首。只不过SE到目前为止都没有表现出任何重制这款神作的意思，反倒屡屡将《FF7》原作原封不动（有HD化）地放在几乎所有我们能摸到的PS平台上，其行为和动机简直不把节操这种东西放在眼里。在12月的Sony Experience上，桥本真司上台一脸兴奋的告诉观众要将《FF7》在PS4上复活，并且独占。听见此闻的全场观众以及直播屏幕前的玩家口水都流出来了，结果当屏幕上跳出属于上个世纪的原作《FF7》画面时，我们似乎能够听到全场观众被石化的声音，倘若会场有桌子的话，相信在这个时机肯定会被全部掀翻。这就是《FF7》的魅力，也是SE的节操。《FF7》重制一事暂且不提，光就把这盘冷饭屡次拿来炒甚至只是“塞微波炉里热热”，今年的SE就实在有些令人失望！

▲尽管已经没有锯齿，但老实说玩家们已经不想再看到这样的克劳德了。

[恶搞《最终幻想ＸⅤ》]

简释

《最终幻想ＸⅤ》宣传片中4位主人公在车上的镜头成为广大网友P图素材

出处

2014TGS《最终幻想ＸⅤ》宣传片公布

解析

《最终幻想ＸⅤ》像极了一部公路电影，这是很多玩家在看了今年TGS上的宣传片后得到的感受。然而让这个宣传片迅速走红的似乎还不只是《FF15》本身的名气，网友们以及官方的恶搞也在其中推波助澜。起初是一张《FF15》“4人一车”与《马里奥赛车8》中路易“死亡凝视”的合成图走红社交网站，而SE的PR部门显然也深谙社交媒体“病毒式传播”思路，大大方方的放出了其原版高清的素材，让玩家们P个爽。由此上演了一出官与百姓一起放火的段子。有意思的是，这样的病毒式传播效果斐然，不仅让这四个主人公的形象深入人心，还踏踏实实得让游戏中那辆被制作人强调有十分重要意义的“车”提高了不少曝光度。由此的恶搞而走红的案例不在少数，而我们也不得不承认，在泛社交媒体时代，与其高高在上单方面输出新闻，到不如放低姿态，“与民同乐”，效果或许也能同样能够让人惊喜。

■万恶之源？

■KOTAKU网站恶搞图冠军。

[游戏直播]

▲瑞典知名Youtube主PewDiePie拥有极其庞大的粉丝团队，据说年薪也达到了可怕的450万美元！

简释

玩家通过直播网站将自己的游戏状况即时展现在网友面前。

解析

“直播”这个东西原本不关玩家什么事，出于设备、专业能力等局限，几年前的玩家们还无从想象“直播游戏”这样的东西。然而随着全民网速的提升，直播软件的开放，这几年一股游戏直播热潮在网上掀起，一时间各大播主如雨后春笋般汹涌而来，而这种行为背后的利益驱动、商业模式也日渐被开发：借直播打广告的、捐款的或者是通过网站本身机制盈利的，可谓不一而足。另一方面，玩家的圈子里也渐渐分化出这样的一些人：他们有各种原因不希望亲自去玩某个游戏，却很乐意看别人玩，并且通过时下流行的“弹幕”与其他的观众们一同吐槽，人群的形成无疑才是直播网站兴起的最大群众基础。

[好好的一个 XX]

简释

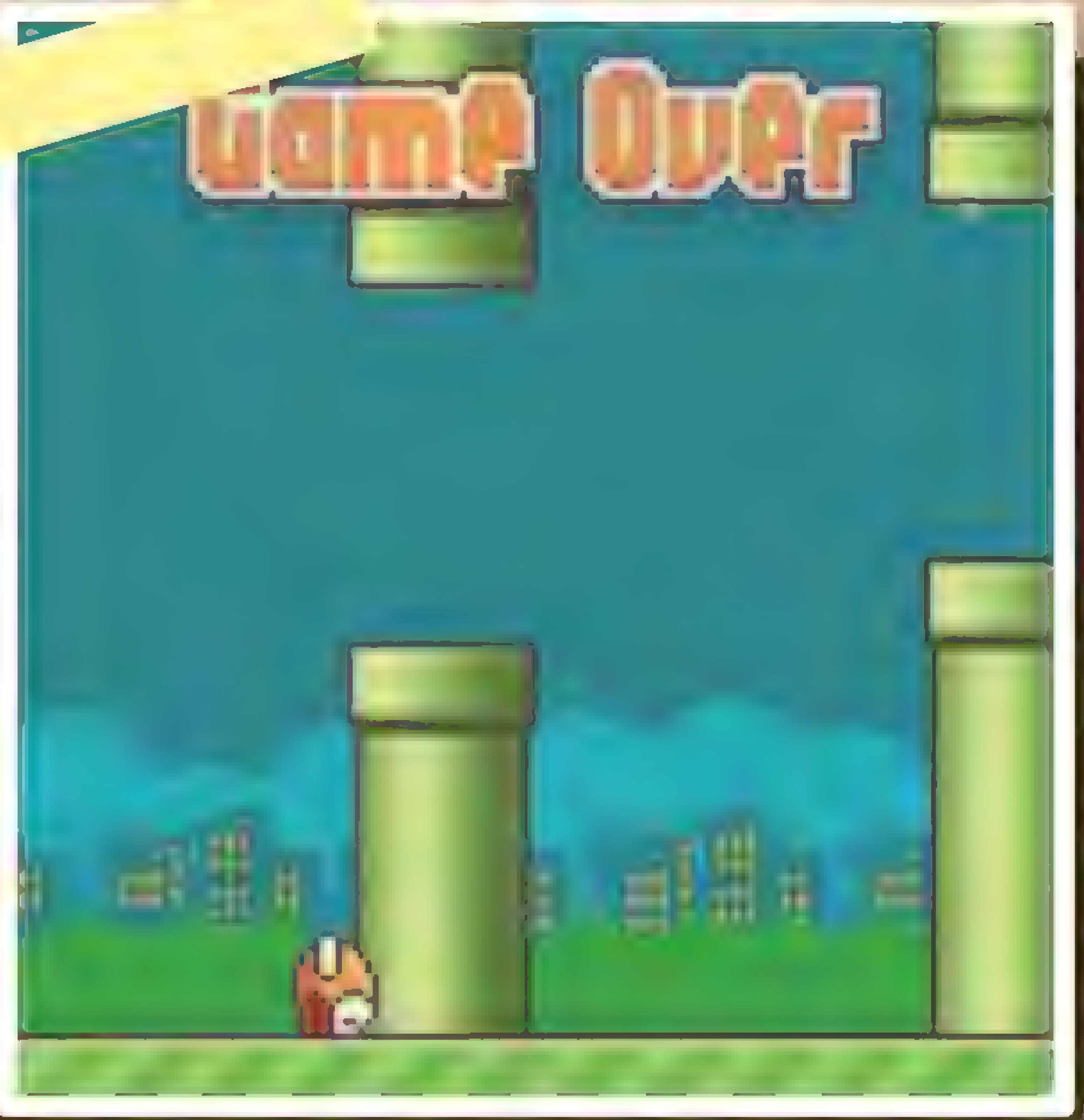
对过度沉迷某事物的人发出的感叹。

出处

《LoveLive！》狂热粉丝事件。

解析

今年《LoveLive！》在动漫圈子内的影响之大在众多流行语的关联之中就能看出，“好好的一个XX”就是其中之一。该说法从“Aji人”事件引申而来，事件中的其中一方在抽卡时屡战屡败，最后搞坏了自己的身体。或许是对于自己沉迷课金手游的做法产生了自暴自弃的念头，他将自己的微博昵称改成了“好好的一个人就这么疯了”。人们因此受到启发，在看到别人为追求某种事物达到了无可救药或者干脆放弃治疗的地步时（比如为二次元偶像下跪），就会发出“好好的一个XX”的感慨，然后顺手为当事人点上一根同情的小蜡烛。



[Flappy Bird]

简释

一只蠢萌蠢萌的笨鸟

出处

同名手机游戏

解析

一款画面、玩法、操作再简单不过的游戏，却有着超高的难度，堪称2014年最虐心游戏之一。借助于社交网络的传播，《Flappy Bird》很快风靡全球，无数玩家都在重复着同样的动作——点击屏幕控制游戏里那只笨鸟的高度。有些人费尽心思，就为了取得近在咫尺却无法企及的1分；有些人则不断挑战自我，为了能比上一次的成绩多迈出一步。看到这突然其起来的巨大成功，一时间山寨作品蜂拥而上，各种阿猫阿狗们都开始蹦蹦跳跳地穿越障碍，好不热闹。而游戏的作者阮哈东也开始受到了各方关注，这个名不见经传的越南籍个人开发者此前已经开发过多款类似概念的游戏，但直到《Flappy Bird》走红才算真正崭露头角。

《Flappy Bird》的成功是多方面的——返璞归真的游戏体验，社交媒体的推波助澜，再加上一点运气的成分，几乎是一个不可复制的范例。而如今这款游戏不仅被移植到了智能手表、谷歌眼镜等更多奇特的设备上，甚至还有美国开发商取得授权并推出了街机版。看来2015年这只傻乎乎的鸟儿还将飞得更远，继续毫不留情地“虐待”玩家的神经。

范例

大家快来试试这款叫《Flappy Bird》的奇葩游戏，我竟然一分都拿不到！

这游戏看上去很简单啊，看我一口气拿下几十分！（拿起手机开始挑战）

成绩如何？？

1……1分。

（淡定操作中）你们都太年轻了，我已经超过200分了，完全停不下来！

[Aji 人]

简释

原本指代沉迷于课金抽卡的网络废人，但此后逐步演变为对《LoveLive!》爱好者的称呼。

出处

据说是某位网友聊天时漏打了“垃圾人”中的 L 而变成了“a ji 人”，因为觉得挺有趣，索性将错就错，把微博 ID 也改为了“Aji 人”。

解析

由于《舰娘》、《LoveLive 学院偶像祭》等课金抽卡游戏大行其道，很多玩家终日沉迷其中，并花费大量的金钱去追求出现率极低的稀有卡牌，甚至影响到了正常的生活，有此类症状的群体便被称为“垃圾人”，深知自己也有类似症状的玩家也开始用“垃圾人”自嘲，之后误打误撞下出现的“Aji 人”一词，由于简单有趣且不带不雅字眼，很快被大家接受并流行开来。

虽然 Aji 人一词最早并非与喜欢《LoveLive !》的群体相挂钩，但由于这一词汇流行的时间点恰逢《LoveLive !》国服手游上线以及第二季动画开播，于是社交媒体上不少《LoveLive !》爱好者或反对者频繁地使用这一词汇消遣、取笑对方，又或是无可奈何的自嘲，导致众多不明所以的围观群众误以为“Aji 人”即等同于“《LoveLive !》爱好者”，由于并未有人及时纠正，甚至国服游戏的联运方还高调使用这一词汇作为宣传手段，从而导致错误的解读越来越深，“Aji 人”便成为了《LoveLive !》爱好者的专属代名词。虽然大家都清楚其中玩笑和自嘲的成分居多，但也有从动画版及游戏尚未推出之前就一直喜欢《LoveLive !》企划的人，对这个略带攻击性的词汇相当反感。因此想要使用“Aji 人”称呼对方时，即便是完全不带恶意的玩笑话，也最好从对方的角度及双方的关系上多做考量，避免引来不必要的麻烦。

范例

去年买了真姬的手办，μ's 全員的景品，三版本的《LoveLive !》PSY 游戏，《LoveLive !》的 WS 卡，动画和演唱会蓝光若干，还预定了会长的粘土……今年果断还是要买买买啊！

好好的一人，怎么变得这么Aji！

口胡，我在《LoveLive！》的手游里可没有课金过一分钱，完全称不上Aji人！

[非洲人]

简释

形容运气不好的玩家

出处

由脸黑衍生而出

解析

如今大量游戏都加入了运气成分，包括各种刷刷刷，以及更直接的花钱抽宝。运气成分的大量导入，导致投入同样的时间和金钱的不同玩家，其游戏成果可能产生巨大的差别。按中国古代的算命理论，人的运气会从面相的印堂上表现出来，因此有印堂发红、印堂发黑的说法。运气不好的人也就是俗称的脸黑，而且天生脸黑的人种就是非洲人，因此自认为运气不好的玩家会自称是非洲人，这是一种戏谑的说法，与种族歧视无关。与非洲人相对的是欧洲人，因为天生脸白，而介于两者之间的是黄脸的亚洲人。此外还有美洲人、南极洲人等较少提及的特殊说法。

范例

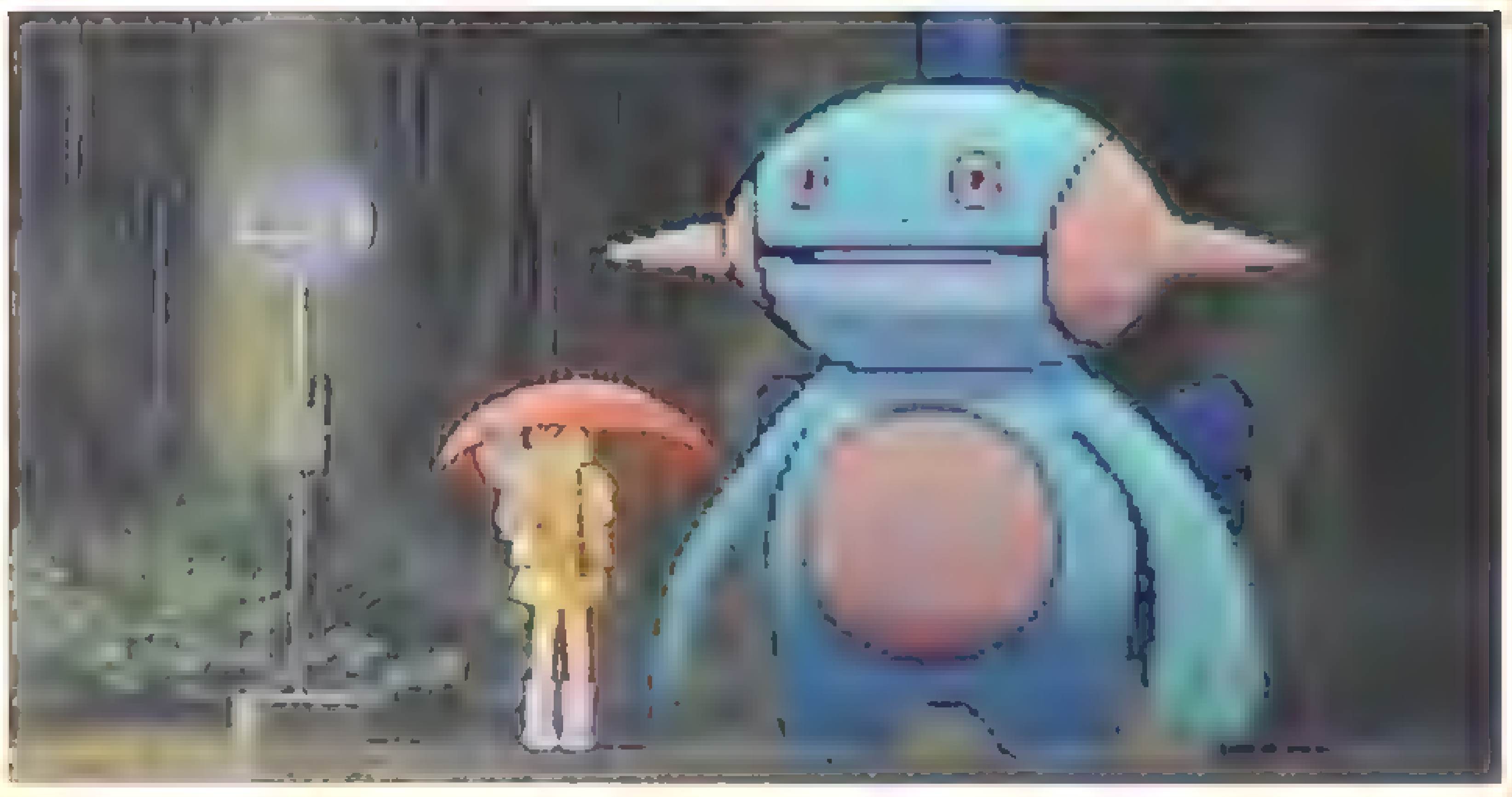
我每天一盘《FF14》，两个月了，还没刷到我想要的武器，为什么这样啊！

看来你是非洲人。

可是我是纯种亚洲人啊！

是这样滴，亚洲人种也很复杂嘛，依我看您可能是南亚人，就是新马泰那边的！

滚！



[然而 XX 早已看穿了一切]

简释

表示某人已经对事件的走向了如指掌

出处

BBC 纪录片《美丽中国》的《龙之心》一集的 49 分 10 秒

解析

在这档节目中猴王的淡定表情配上这个台词，有着很好的笑果，最早在贴吧等地迅速流传开来。之后这个台词在众多 ACG 玩家手中被 PS 成各个版本，其中最经典的当属沼跃鱼版。原本沼跃鱼是《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》中的初始三精灵之一，人气很高。但在 2014 年推出的复刻版中变得面无表情，对此不满的玩家看到这句话之后顿时有了灵感。改图中，“然而沼跃鱼早已看穿了一切”的台词配合新版沼跃鱼的面瘫特征，堪称完美搭配

范例

《光环 士官长合集》的补偿计划出来了！送《光环 3 地狱伞兵》!

什么什么！太厚道了吧！

不过得是在 12 月 20 日之前在线玩过这个游戏的人才行。

再见！游戏刚入手。

幸好我机智地转了一下！

你不说是成就不好拿不开坑吗?

用小号转不行啊?

然而纱迦早已看穿了一切！

[稳如狗]

简释

形容事情很稳当

出处

已不可考

解析

稳如狗这个词的流行源已很难查到，不过可以确定的是 ACG 圈子中最早大量使用该词的是《DOTA》玩家。关于为什么是稳如狗，而不是其他动物，也有多种说法，从字面意思来看是认为狗身躯低又是四条腿，所以下盘很稳。不过相信最主要的原因还是加上“狗”字之后显得语句十分有力，而“狗”本身又是经常在口语中出现的词，例如“累得像狗”。

范例

时间只剩下30秒，我这边领先4分，虽然对面罚球你让我怎么输！

那不一定，说不定人家罚球加3分。

好！罚球不进，詹皇抢下篮板，我方控球，这下真是稳如狗！

[萌萌哒]

简释

虽然词义本身看着很和谐，但实际上是发言者用来自嘲自己没吃药后那种过分自我良好的状态，内涵很黑。

出处

来自豆瓣小组，某用户发表了标题为“没吃药”的帖子，内容主体为“今天出来没吃药，感觉整个人都萌萌哒 p(#￣▽￣#)o”，于是萌萌哒就此流行起来。

解析

每年网络流行语里面都会有一些莫名其妙火起来的新词，萌萌哒算是其中之一，其来源就像是出处所描绘的那样，完全没有什么了不起的契机，只是这个词本身由“萌”这个传自 11 区宅圈的字眼加上中文里充满撒娇味道的“哒”组合而成，用来卖萌最适合不过，而拿来绵里藏针效果也非常不错，所以后来除了不明真相的圈外人把其真的拿来当形容词用，在圈内基本用于嘲讽他人该吃药治中二病了。

不过如果仅仅是如此，萌萌哒最终也不过会是变为一个小众的黑词，可是随着一批简单的 Gif 图开始在网上流传，萌萌哒也开始了病毒性的传播。这批 Gif 的原型是京阿尼的卖萌神作《境界的彼方 偶像裁判》中 Q 版造型的新堂爱，因为各种恶意善意有意无意的卖萌动作非常符合萌萌哒这个词的感觉，就被当成了 Gif 的来源。只是每个 Gif 下方都会带着“今天没吃药，觉得自己萌萌哒”或是“今天他们喂我吃了好多药，还是觉得自己萌萌哒”这种充满了黑色味道的句子，形成了反差萌（误）。

靠着这样的方式，萌萌哒终于流行了起来，所以如果有人今天跟你打招呼，说你看起来萌萌哒，那么你也可以心照不宣地回一句“你也萌萌哒！”，对善意问候者来说是礼仪之道，对话里有话的坏 B 来说也是礼尚往来的绅士风范哪。

范例

八老师新买的娃娃看起来萌萌哒！

可动性很高的哦，你也来入坑吧~

穷啊，只买得起烈焰魔剑这种烂胶，话说饭老板你的神高达也萌萌哒，什么时候买的？

其实是从你桌上拿过来欣赏一下，不过既然你说是我的，那就是我的咯~

Noooooooooooo！

大河马今天萌萌哒，果然又忘了吃金坷垃吧？

[萌新]

简释

萌萌的新人（不论何种领域）

出处

网络用语

解析

新人为求自保和吸引眼球努力卖萌得来。

范例

作为刚入坑《工作室》系列”的新人，秋沙雨向系列真饭宇宙人求教：

“萌…萌新求教！如何快速提升调和等级de…de…desu！”（谜之脸红）

前辈在此！全调和列表奉上！并附赠我自创的“人生调和列表”，可以由我亲自传…等等…你们干什么！放我下去！（被众人封嘴抬下）

赶紧带下去吃药！

[Doge]

简释

一只引发社会现象的柴犬

出处

漫画社区 4chan

解析

Doge 是一张 2013 年底开始流行，并风靡至今的一张柴犬照片，照片中柴犬的原形是一只名为かぼす的日本柴犬，早在 2010 年，其主人佐藤敦子就已经在自己的博客上发布了这一张照片，在照片中かぼす的表情犹如成精，让人忍俊不禁。而在 2013 年底，这只柴犬意外地在 Reddit（美国最大的网上社区）和 Tumblr（轻博客）上重新走红，并被配上各种文字，这种无厘头的风格意外地风靡全球网络，引发了一轮又一轮的 PS 风潮，此后这只柴犬也被冠以生造的专有名词 Doge。

在 Doge 走红后，澳洲市场营销师 Jackson Palmer 效仿比特币推出了狗币 Dogecoin 这种虚拟电子货币，狗币推出后迅速流行并一度飙升数百万美元的市值，直至现在还是最大的虚拟货币之一。狗币的出现以及受到热捧足以表明 Doge 已然成为一种社会现象的标志，证明了流行文化对于社会的巨大影响。

顺带一提，有心的读者不妨仔细看看 Doge，其实它和水树奈奈长得很像==。

[冰桶挑战]

简释

Ice Bucket Challenge，一项于网络上发起的筹款活动

出处

新西兰一个癌症协会发起的活动

解析

冰桶挑战的本意是引发社会对肌萎缩性脊髓侧索硬化症（简称 ALS，代表患者是霍金）的关注。参加者需要将一桶冰水淋在自己头上，同时将整个过程拍成视频上传到网络。。参与者完成挑战后，可以最多点名 3 人参加这个挑战。如果被点名的人不愿接受挑战，则需要向慈善机构捐款。

冰桶挑战由于有众多名人的参与，在很短的时间内便红遍全球。包括游戏玩家熟悉的菲尔·斯宾塞、雷吉等人都接受了挑战，在国内游戏圈中也有不少老总高管参与了此项活动。不过冰桶挑战流行之后已经渐渐让人忘记了活动的原意，此外这项活动对于参与者的身体健康也可能造成一定损害。

范例

你们再编段子嘲笑我，小心我指名你们参与冰桶挑战！

算了吧，指名别人的前提是自己先参加。

指名了我也可以直接捐钱，这才是活动本来的目的。

[辣条]

简释

以面粉为原料，小米辣干等作辅料制成的辣味零食，由于恶搞与事实较大的反差而被赋予了各种搞笑意味。

出处

微博改图

解析

辣条是小卖部便利店常见的零食，用面粉和香辣调料等制成，廉价的原材料使得其本身并不昂贵，但是在某中学学生分享的“我请外教吃辣条”微博和“美国亚马逊高价辣条”（5 毛钱的辣条标价近 10 美金）微博，以及其他营销微博转发之后，辣条逐渐进入网民们的视野。“辣条梗”本身没有太深层的涵义，或者说涵义实在太广导致根本没有一个确切定义。比如说新闻对辣条的地下工厂进行曝光，你可以把它看成是劣质食品之一，又比如在电视剧要限制吸烟镜头的消息传出后，有人用辣条来 PS 掉了演员手中的香烟，就变成了某种讽刺媒介。而作为一个贴近人民群众，尤其是能够勾起吃货回忆的恶搞素材，辣条更多时候被当作奇怪的笑点而广泛滥用。在各种猥琐表情的改图中，我们也经常会看到“吃包辣条冷静一下”、“不要想太多，还是吃包辣条吧”之类的用法，让人不明所以却又忍俊不禁。

[上头条]

简释

把本不属于头条的的新闻或事件，通过炒作或怂恿使其变成头条。

出处

因“汪峰事件”引发的调侃语。

解析

“上头条”一词其实早已为大家熟知，之所以成为网络流行用语是因为我国著名摇滚歌手汪峰，此前每当发布一条有可能会让他登上头条的新闻时，却总会被另一件更具话题性的新闻盖过（变向含义为想出个名咋就这么难）。因为屡屡无法登上头条，包括网友以及汪峰的粉丝在内出于心疼也好出于调侃也好，发起了名为“帮汪峰上头条”的话题。自此，每每遇到同类因屡遭挫折而无法达成心愿之人，网友们就会套用“上头条体”

范例

我不就是想在有生之年玩个《王国之心3》嘛，有这个必要跨过整整一个世代吗？555～～

看把娃可怜的，各位猫八老师上个头条吧。

萝莉青春美少女，沉迷游戏变人妻

[什么仇什么怨]

简释

无冤无仇的网络流行语版

出处

一段网络流行视频

解析

2014 年 11 月 26 日，在苏州的一辆公交车上，一名身穿西装的男子制止一位在车厢中乱吐瓜子的小伙子。瓜子哥对西装男进行了长达 7 分钟的语言指责，其中“我跟你什么仇什么怨”这句话重复了 37 遍。最终导致西装男忍无可忍，起身暴打瓜子哥。整个过程被人拍摄下来并传到网上，迅速走红。在整个事件中西装男一开始表现出了足够的忍让，但在这句话的反复轰炸下终于暴走，足见其精神伤害之大。事件的结果是瓜子哥身体无大碍，经民警调解后西装男向其赔偿了 100 元，算是一个 GOOD ENDING。

范例

秋沙雨，《塞尔达传说 梅祖拉的假面》攻略就交给你了！

我跟你什么仇什么怨，给我一个完全不熟的游戏让我做攻略！

你不是说所有的《传说》游戏都给你做攻略吗？

我跟你什么仇什么怨，给我一个完全不熟的游戏让我做攻略！

那就这么定了！

[XX 虽易，XX 不易，且 X 且珍惜]

简释

做一件程度浅的事情容易，做一件程度深的事情并不容易，请在做的时候多多思量 / 珍惜 / 感恩

出处

明星马伊琍新浪微博

解析

这个句型本身而言只是中文中普通得不能再普通的句型，但自从 2014 年 3 月国内娱乐圈以好男人形象著称的明星文章传出婚外情后，作为原配夫人的马伊琍，以“恋爱虽易，婚姻不易，且行且珍惜。”这样一条意味深长的微博从侧面表明自己的态度获得了网友的一致好评。自此，“XX 虽易，XX 不易，且 X 且珍惜”就成为一个可应用于任何领域的热门句型。

[点赞之交]

简释

通过点赞而建立的社交联系。

出处

《节操词典》

解析

社交网络是近年来异军突起的网络潮流，而起源于 Facebook 等社交网站的“Like”按钮，在国内则成为了一个流行词——“赞”

点赞之交出自南京大学大学生姜茶茶编写的无厘头词语新编图集《节操词典》，用来形容虽然彼此素未谋面，但无论你发表任何微博、日志、状态、照片，都会有人给你默默点下“赞”按钮的人际关系。这种交集体现了当今社交网络中人们萍水相逢拔刀相赞、一方有难八方点赞的习惯性举动。除此之外，由点赞衍生的流行语还有“给你点 32 个赞”，源于歌手杨坤在当选秀节目的评委时，反复说自己要开 32 场演唱会，而李宇春则说要给他点赞。众所周知，点赞通常只能点一个，于是后来网民们就想到了“点 32 个赞”的方法，并纷纷表示对赞不绝赞的事物要点 32 个赞。不过需要提醒的是，由于国内大多网站只提供点赞而没有表达同情的按钮，给别人点赞的情况也有可能是表达相反的意思，这时候通常也可以点上一根小蜡烛。

[也是蛮拼的]

简释

形容努力了却没有成功，具有讽刺意味。

出处

某网友对网络剧《白衣校花与大长腿》的评论

解析

该词源于网络剧《白衣校花与大长腿》，以无逻辑的剧情和对白闻名于网络，“也是蛮拼的”取自于网友对其的评论，后来在《爸爸去哪儿 2》发扬光大，并广泛传播。之后经网友多番使用，意义由原本的褒义和赞美变得略带变异，带有嘲讽意味。

范例

游戏刚发售就有恶性 BUG 出现，赶紧出个新补丁修复一下结果又有新 BUG，想想育碧也是蛮拼的。

[小龙包]

简释

形容 2014 年版《神雕侠侣》的小龙女饰演者陈妍希的形象

出处

2014 年版《神雕侠侣》小龙女的饰演者陈妍希

解析

2014 年于正版《神雕侠侣》上映，陈妍希饰演的小龙女和以前版本的小龙女相比形象相差太多。比起原作和前辈，陈妍希因为那略显浮肿的脸型，雷人的台词却略带萌感的形象，所以观众形象地称为小龙包。初期虽略带嘲讽意味，但后来已变成了网友对其的爱称。

范例

听说小龙包最近真代言了某小笼包品牌，还亲身上阵拍了个广告，想想也是蛮拼的。

[有钱就是任性]

简释

有钱人想法与众不同

出处

一起电话诈骗事件

解析

原本是网友调侃一件诈骗事件而发表的言论，却在不经意间成为了 2014 年最火的网络用语之一。原本的意思是嘲讽有钱人做事与常人不同，现在则广泛应用在了各个领域（笑）。比如说“长得帅就是任性”，“年轻就是任性”等等。原本的电话诈骗事件非常好地解释了这句话的意思，老刘（化名）在网上花了近两千块买了男性保健品，不久后接到了陌生的电话，要求他再买些其他的配药才能有疗效。老刘信以为真给对方的账户汇了 5500 元，此后又接二连三的汇款。当诈骗数额到达 30 万时骗子已经花招用尽，但又不想错过这个赚钱的好机会。又故技重施，然而老刘却毫不在意继续给钱。后来在采访中老刘说道：“我在汇款数达到 7 万左右时就已经发现是个骗局，但心想这么点钱公安局应该不会受理，干脆赌把大的，将受骗金额累计到大一点再说”。结果正是由于老刘这种荒诞无稽的想法将诈骗金额达到了最后的 54.4 万，公安人员也在铁证如山的状况下成功解决了骗局。不得不承认有钱就是任性，这里也提醒各位读者，网购虽方便，给钱需谨慎啊。

范例

小游你不是有PS4了么，怎么还买。

颜色不一样啊。

玩的游戏不是一样么？

额……怎么说呢……

啥也别说了，有钱就是任性。

[时间都去哪儿了]

简释

追忆自己失去的时间

出处

人气歌手王铮亮的一首同名歌曲

解析

这首由董冬冬作曲，陈曦填词的《时间都去哪儿了》，收录在王铮亮个人专辑《爱的自选》以及《听得到的时间》中，起初是电视剧《老牛家的战争》主题曲，而后又成为了冯小刚导演的贺岁喜剧《私人订制》插曲。最后王铮亮受邀参加了 2014 年的春晚后，从而将这首歌的人气推向了顶峰。不光因为其优美的旋律以及演唱者纯熟的唱功，更主要的是通过朴实细腻的歌词让无数听者感同身受。平凡的语句却将人们忙碌的一生娓娓道来。如今这个快节奏的生活当中，人们总是在不经意间错过了许多事情。当回首过去的日子时难免心中留有遗憾，就想歌词里说的那样：“时间都去哪儿了？还没好好感受年轻就老了，生儿养女一辈子，满脑子都是孩子哭了笑了。”所以不要总抱怨时间不够，尤其是对身为一名玩家的我们来说。花点心思多陪陪长辈家人，或许比多打几款游戏来的更加有意义吧。

范例

我的时间都去哪儿了？

我的时间都去哪儿了？

我的时间都去哪儿了？

你们少玩点手办和娃娃时间就回来了。

你还有脸说别人？

[筷子兄弟 小苹果]

简释

又一首洗脑神曲

出处

筷子兄弟歌曲《小苹果》

解析

提起筷子兄弟这个名字相信各位也并不陌生，自 2010 年凭借网络短片《老男孩》一炮二红后，他们并没有止步不前，在 2014 年更是自导自演了大电影《老男孩之猛龙过江》，而我们在这里说的《小苹果》正是该片的主题曲，《小苹果》这首歌曲说实话土味相当重，浓重的舞曲风格加上大白话填词，从个人角度来说并不优秀，但筷子兄弟凭借本曲偏偏获得了全美音乐奖的最佳国际流行音乐奖，不得不说东西方差异实在太大。但是，这首歌与所有的网络神曲一样都拥有过耳不忘的神奇功效，而且正因为白话填词使人朗朗上口，相信就算你没有主动听过《小苹果》，你也一样会唱上两句，这就是这首歌的神奇之处。而国内推广这首歌曲功不可没的当属广场舞大妈，《小苹果》已然成为他们 2014 年度的最佳舞曲，每天不跳上一曲简直浑身难受。后来，韩国当红女子团体 T-ara 将《小苹果》重新编曲作词，新曲《Little Apple》也理所当然地成为时下最流行的舞曲之一。

[画面太美我不敢看]

简释

形容场景出乎意料

出处

歌曲《布拉格广场》

解析

原本只是蔡依林早期专辑歌曲《布拉格广场》中的一句歌词，如今被广大万能的网友引申为对奇葩事物或者场面的形容。比如看到了一张非常雷人的照片，由于不知道用什么词语描述就可以说画面太美我不敢看。各大论坛和微博的留言回帖也经常能看到这句话，多用于调侃和自嘲。

范例

龙之世纪捏人中……

还得是“特点”鲜明的。

这个男性角色多好啊，哪尼怎么不过来围观呢?

画面太美我不敢看。

[上天台]

简释

由于禁不起打击选择跳楼

出处

世界杯结果出人意料

解析

2014年的巴西世界杯无疑是全世界人民狂欢的节日，而往往在这样的日子里总是有人欢喜有人愁。当卫冕冠军西班牙小组赛惨遭荷兰五比一血洗时，众多支持西班牙的球迷纷纷表示要上天台。根据传言最早发布上天台消息的球迷是一位购买了西班牙赢球的足彩人士，压上了身家性命的他听到这个噩耗自然产生了轻生的念头。之后上天台一词在网友间迅速传开，当遇到不如意的事情时，人们经常会用其形容内心失落的情绪。不过大多也都是建立在调侃的阶段，哪有那么多过不去的坎儿，仔细想想如果一个人连死都不怕，那还有什么值得畏惧的呢？保持良好的心态，乐观地面对人生吧。

范例

小游，火影又出新手办咯！

HT这次的蝙蝠侠很帅啊小游，来一发不?

小游，之前灌篮高手的乔丹鞋你买吗?

索尼20周年限定的PS4香港有货，要一万多港币，小游去看看吧。

我还是先上天台吧……

[王思聪体]

■有钱 (く ≻ ω ・)☆ 任性。

简释

国民老公王思聪曰：“我交朋友不在乎他有钱没钱，因为都没我有钱。”有理有据，无法反驳。

出处

王思聪在接受媒体采访时抛出如此神句。

解析

鉴于万达太子爷近年的活跃度，稀饭我严重怀疑这句话是否有解释的必要，而且就是因为这句话，当无数女人喊着老公而想当王思聪的那个她时，一大群胸无大志口袋空荡荡的屌丝则一心想着当王思聪的那个他。

而事实上，在中国首富儿子的生活中，大部分人的声音对他来说甚至连噪音都算不上，我们所见证，所谈论，所艳羡的一切，都不过是一个年少多金的商人之子那有钱任性人生的一部分而已。诚然王思聪交朋友不在乎钱，但一个人身上多得是值得在乎的地方，所以想要攀上这个高枝，还是得过五关斩六将，而就算是留几手之流博得与王家少爷合影的机会，也不过在微博上收获一堆负分滚粗，所以虽然王思聪交朋友要求没我们想象中那么高，但和他交朋友的必要，恐怕也没有大多数人想象中高，还是刷刷他微博看看热闹当做消遣吧。

范例

我交朋友从来不看对方有没有节操，因为都比我多!

我交朋友从来不看对方有没有本子，因为都比我少!

我交朋友从来不看对方是不是绅士，因为肯定没有楼上两个糟糕!

[保证不打死你]

简释

形容生气到极点

出处

暴走漫画

解析

原本是暴走漫画里的一句台词，却因为第二季《爸爸去哪儿》中吴镇宇对费曼“凶狠”表情的网友改图，一举成为2014年年度中国媒体十大网络用语之一。用来形容对某人生气到极点，引诱对方过来的方式。在网络用语中多用于熟悉的人之间的调侃

范例

听说梦叶刚买了新的高达模型

不错啊，去看看。

我也去

（十分钟后可怜的高达由于禁不住蹂躏而断腿）

谁干的快过来，我保证不打死你

[撕 B]

简释

对女性之间激烈斗争的形象表达。

出处

网络俗语

解析

自去年开始，《甄嬛传》、《First Class》等以女性间斗争为主题的电视剧便频繁播出，这些作品的剧情之特别程度以及其跌宕起伏程度让网友们一时找不到贴切的词来形容，于是“撕B”一词便应运而生。而由于其特别而又形象的形容方式，“撕B”一词便开始逐渐流传于网络，而随着更多同类影视作品的推出，网友便开始用“撕B大戏”来形容这些作品，“撕B”一词也开始在微博与贴吧全面流行开来。时至今日，“撕B”的运用开始广义化，部分网友不再限定其对象，而是直接用其来形容人与人之间产生的争执等过于激烈的争端，而在网上流传的一些类似题材的视频更是被戏称为“年度撕B大戏”。

[整个人都不好了]

简释

我受不了了

出处

《红楼梦》里的清代白话

解析

“整个人都不好了”出自《红楼梦》里的清代白话意思就是这个人状况非常不好。比如说一个人重病，或者突然犯疯病，就可以说他“整个人都不好了”。而在网络用语中，“整个人都不好了”相当于“受不了了”，一般在看到让自己大脑受到冲击的场面时就会用上这个词

范例

（小声自言自语）最近闲着无事想钓钓鱼，看看是否有人上钩……宇宙啊，听说“《工作室》系列”今年要出“黄昏系列”合集了。

我手上的坑都还没填完呢，再见！

八老师啊，听说《KH3》下个月要公布新PV了

PV再怎么反复撸也没法当游戏玩，我还是乖乖等《FF X V》的试玩吧。

沙雨妹子啊，听说《TOX》要动画化了，制作组是做《Fate》的那家。

WTF？！我整个人都不太好了！别拦着我让我下楼跑三圈！

我还是第一次见到有人这么容易咬钩。

小样，不懂了吧，这就是钓鱼的乐趣所在

[小鲜肉]

简释

可口的小男生

出处

电影《阿凡达》中的台词“Look at all this freshmeat”

解析

“小鲜肉”多用于形容年龄在 12 ~ 25 岁之间的性格纯良并且长相俊俏的男生，他们多半是年轻而富有活力、感情方面经历少而且身材健硕男性，皮肤好也是他们的特点之一。偶尔也用于形容年龄在 12 ~ 18 岁之间的性格纯良，感情经历单纯，没有太多的情感经验，并且长相美丽的女生。这个词多用于娱乐圈，用以形容那些年轻而皮肤好，有着健硕的身材而且会卖萌耍帅的男明星们。

范例

《无尽传说》的主角裘德双亲健在，故乡平安，跟着最强的武术家学习了护身术到最后升华到了瞬间移动与“杀剧舞荒拳”的程度，在战斗时能BUFF能奶能打能瞬间移动，其实力有多恐怖等到与他作对时就能了解。在学业上，裘德跳级进入全国最优秀的医学院就读并以十分优秀的成绩毕业，毕业后成为医学者进行着世界最先端的能源装置开发研究，10年后成为了能够被刊登在教科书上的名人并荣获医学界的最高奖项，还与故国的国王与宰相交情很深。在感情上，青梅竹马暗恋他，队伍里的萝莉对他有好感，本命的对象为精灵之主，一个金发巨乳而且永远不会变老的美精灵，在此之前感情史一片空白，由于进行着最先端研究的缘故而受到全世界的瞩目，在故乡里有不少女性粉丝慕名而来，可见其颜值之高。以现在的标准来看裘德绝对是一个十分符合标准的小鲜肉，不仅是个小鲜肉，还是一个现充度高到只能让绝大多数 RPG 游戏主角仰望程度的钻石级小鲜肉。

（乱入）这已经不是“小鲜肉”了好吗！这现充程度可以与可食用类动物的最精华部分——“大腿肉”来形容！

人家才16岁哪是什么大腿肉啊！吃我一记双针乱舞！

[美丽拯救世界]

简释

克里米亚自治国检察长娜塔莉亚・波克隆斯卡娅的名言。

出处

娜塔莉亚在接受媒体采访时被问及她的美貌对她的政治生涯有何影响时，她的回答出现了“Beauty Saves the World”（美丽拯救世界）这句话，并被媒体用作形容她的代表语。

解析

乌克兰与俄罗斯之间的争端让两者之间的自治国克里米亚变成了国际注目的地区，而作为其代表性政治人物的克里米亚检察长娜塔莉亚・波克隆斯卡娅也出现在国际新闻当中。靠着斯拉夫人特有的“金发＋俏丽脸庞”超级种族 & 基因优势，她征服了全球无数根本对政治漠不关心的网民。

媒体关注重点与舆论议点迅速走歪，整个事件背后隐含着的东西方政治势力斗争被戏谑为奥巴马与普京为了争抢一亲检察长大人芳泽而明争暗斗。

对金发白肤的外国女性有着天然崇拜的 11 区众宅干脆把美女检察长当成了符合二次元标准的三次元偶像，各种同人画作层出不穷，这股风潮也因为这种创作方式而再次蔓延全球。

于是，再也没人在意到底克里米亚最终的归属是何方，国家级势力的撕 B 本质上就是政治家的游戏，民众的关注其实大多数时候不但毫无意义，甚至是多余的累赘，我国在钓鱼岛争端期间爱国贼借机上街打砸国人买的日产车和攻击日本品牌商户的事件就是最好的写照。与其去操心因为复杂的利益关系而一天之内可以变几百次脸的所谓国家关系，还倒不如打打游戏看看美女实在，从这个角度看来，检察长的这句“Beauty Saves the World”还真是名副其实的大真话。

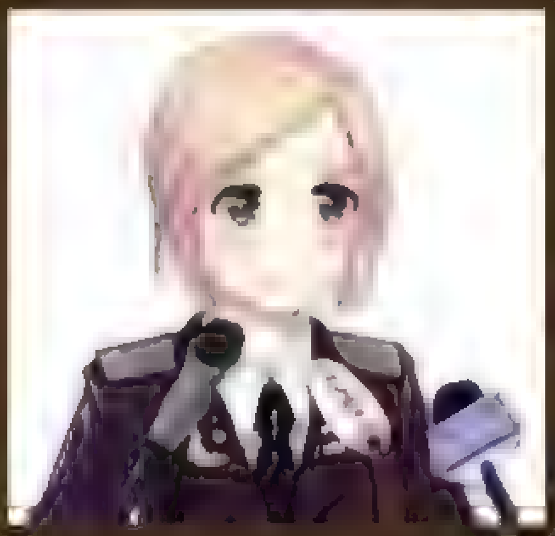
范例

老编，元旦放个三天假嗨一下行不？

不准，年底活多得干不完呢！

休三天嘛，人家好累 _(:з」∠)_

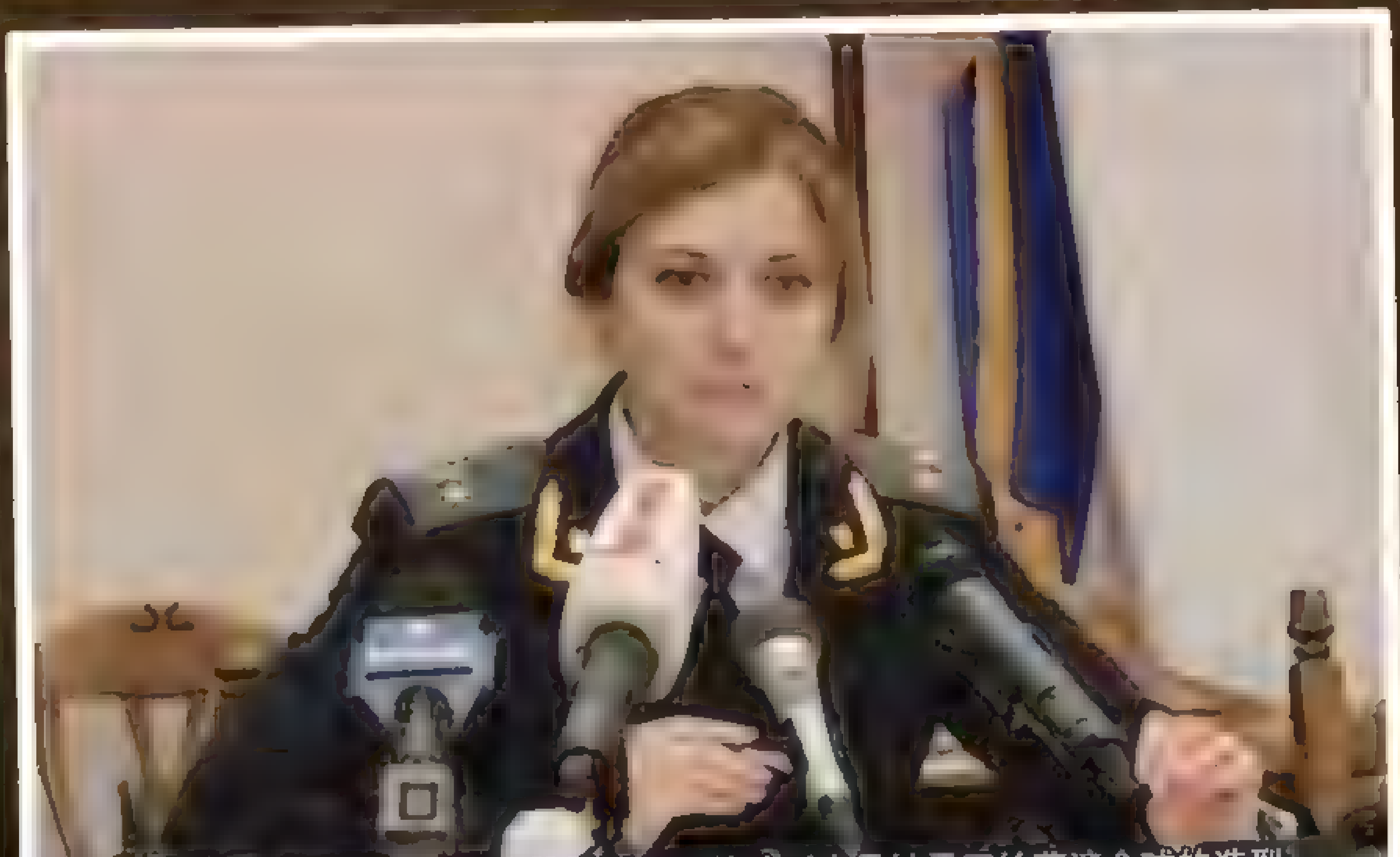
好吧好吧，就休三天啊。



▲11区根据检察长造型创作的同人画。

八老师威武 \(￣▽￣)/

Beauty Saves the World (≤ ω・)☆ （老编：休不休假和拯救世界有咩关系啊喂！）



■娜塔莉亚・波克隆斯卡娅在接受采访时的造型也是她最开始萌遍全球的造型。

[也是醉了]

简释

对某个对象进行吐槽的新型表达方式

出处

某网络游戏解说的口头禅

解析

“也是醉了”最早在某些电子竞技游戏解说的节目中频繁出现，解说们用此来表达对某个对象（比如低水平的队友）的无奈之情，而观看节目的玩家们也开始在贴吧或游戏中频繁使用。该句式简洁明了而且生动形象，可以将原本表述复杂的想法直观地传达出来，并且在各种情况下都有着极高的适用度。网友们在接触到后便开始广泛该句式进行吐槽，之后便在微博流传甚广，甚至在一段时间内成为了微博段子手们常用的吐槽句式之一

范例

“听说你昨天去看了《xxx》，感觉如何？”

“别提这片了，简直五毛钱特效，我也是醉了。”

[鱼塘承包体]

简释

完整句式为“我就是要让所有人都知道，这个 xx 被 x 承包了。”，表现出“有钱任性”的“总裁体”的代表。

出处

电视剧《杉杉来了》中男主角台词

解析

原句为国产偶像剧男演员张翰，在电视剧《杉杉来了》中对女主角所说的一句台词：“我就是要让所有人都知道，这个鱼塘被你承包了。”。该台词“霸道总裁”式的语气与被承包对象小鱼塘形成极大反差，一经出现便应发了网友们的热议。随后网友们便将“鱼塘承包体”恶搞到了其他作品之中，一时间各种以“鱼塘体”为原型的同人创作层出不穷。而到现在，“鱼塘体”的句式由于已经被广范运用，成为网友之间插科打诨的常用句式之一

[滑板鞋、摩擦摩擦]

简释

指歌曲《我的滑板鞋》中的主人公穿着新买的滑板鞋在地面上摩擦着行走。歌词本身其实平凡无奇，但庞麦郎外行的唱腔和声嘶力竭的表现方式让人过耳难忘。

出处

名字高大上长相城乡部的业余歌手约瑟翰·庞麦郎所创作的歌曲《我的滑板鞋》当中的一句标志性歌词

解析

神曲《我的滑板鞋》诞生于 2014 年 5 月底，从歌曲演唱到编曲填词全部由约瑟翰·庞麦郎一人完成，从这个角度来看，这首歌本质上还是很励志的。可惜无论是歌手本身的艺名还是歌曲的成品质量都充满了槽点，于是《我的滑板鞋》和庞麦郎本人都用一种非常规的方式火起来了，用一个例子来对比的话，更像是当年红得莫名其妙的《江南 Style》，从歌词到歌手再到后面诞生的 MV 全部被拿到网络上消遣一番。

笔者个人严重不建议读者们在看完本词条后基于好奇心去找这首歌来听，因为其对于任何有正常音乐审美的人的听觉神经来说威力接近于核弹，用其标志性的歌词来形容，就像是有一对滑板鞋在你的耳膜和听觉神经上摩擦摩擦，用似魔鬼的步伐爬向你的大脑中枢，但接受了这设定，你的音乐鉴赏能力也算是全完了。

■约瑟翰·庞麦郎与他的滑板鞋

[根本停不下来]

简释

炫迈口香糖的广告中吃口香糖的角色的台词。

出处

炫迈口香糖的奇葩广告。

解析

广告这种东西，说到底的目的就是要让观众搞懂产品的特点。从这个角度来讲，炫迈口香糖选择用“根本停不下来”作为广告的亮点是有点道理的。

问题是它呈现的方式有点绕，说的不是别人吃口香糖吃得停不下来，而是吃了口香糖之后，如果在口香糖失去味道之前持续做某个事情，就会因为口香糖味道太过持久而“根本停不下来”。

考虑到读者开口把我刚才写的那句话读完都要耗掉这个广告过半的播放时间，还得稍微花几秒去想清楚，这个广告的理解成本也实在太高了，于是记住口香糖本身的观众寥寥无几，倒是“根本停不下来”这句话变成了流行语。

问题是这句话太直揩又太好理解，顺手拈来就用毫无压力，于是根本没人去深究到底出处是什么。从结果上来说，炫迈口香糖这个本末倒置的广告从商业上来说是完全失败的。而令人受不了的是，或许是看中了这个无厘头句子所带有的潜力，炫迈口香糖还连拍了一堆这类广告，根本停不下来——直到这个广告系列的关键角色柯震东因为吸毒被抓，然后，就没有然后了……

范例

变形金刚的超可动手办简直太赞，摆各种造型根本停不下来！

大河马又把有限的工资投入到无限的烂胶当中，你这个月宿舍费给了没？

……因为买手办买得根本停不下来，没钱了……

很好，你已经丧失对宿舍的使用权了，今晚就抱着自己的手办睡大街吧~

Nooooooooooo！

▲炫迈口香糖之后和快乐男生合作的广告竟然还有基本逻辑上的问题，该选秀的冠军华晨宇在广告里展示一边嚼口香糖一边飙高音的特别技巧，并表示根本停不下来……麻烦广告创意人哪天有空在现实中给我们演示一下正常人类是怎么样才能做到同时嚼口香糖和飙高音的。

相比起来，从娱乐体验上来说，《我的滑板鞋》的 MV 还是蛮不错的，建议静音观影，既可以避免魔音灌耳，又不会错过任何精彩的槽点，强烈推荐

范例

我在宿舍发现了一块抹布，时尚时尚最时尚，用它在我的模型上摩擦摩擦，摩擦摩擦——

喂，你在用你的放得满是灰尘的模型对我一个星期没洗过的宝贝擦桌布干什么！

Nooooooooo！

[我有特别的 XX 技巧，XX 的时候，我会假装四处看风景]

简释

我有特别的 XX 技巧：作某件事的方式与众不同（通常是搞笑的方向）

我会假装四处看风景：装傻

出处

表演朗诵的梁逸峰同学发言

解析

同样是今年年初的时候，有人在国内某知名弹幕视频网站上面上传了一段第 61 届香港学校朗诵节的片段，该片段中，梁逸峰同学以精湛的演技，销魂的表情以及感情丰富（过头）的语调朗诵了孟浩然的《宿业师山房待丁大不至》和晏几道的《南乡子》。由于画面实在太过带感，导致视频出来之后便迅速成为了广大网友们恶搞的对象，一夜间便涌现了大量的恶搞视频同时使他成为了今年的网络红人（甚至连 CCTV 都报道了）。而梁逸峰在视频最后访谈中所说的“我有特别的朗诵技巧，例如在诗开头的时候，我会假装望下 D 风景。”也成为了今年的流行语句。不过这句话很多时候会拆开来使用，比如在装傻、或者发呆之类的场合就会说“假装望下 D 风景”。在吐槽别人的方法与众不同（太蠢），或者嘲讽别人的行为不合常理的时候就会说“我有特别的 XX 技巧”等等。

另外，由于梁逸峰同学和大力哥的视频差不多是同时火起来的，因此两人经常会被放到一起恶搞，两人被网友们尊称为“南逸峰北大力”。

[茶叶蛋]

简释

富有的代名词，但多用于嘲讽

出处

台湾某综艺节目的叫兽发言

解析

在台湾某档综艺节目中，一位教授表示“茶叶蛋在中国一般人是消费不起的，因为人均所得很低”。这句发言被传到大陆之后迅速引起了大陆网民的不满，网友们纷纷晒出自己的茶叶蛋来“炫富”，以此讽刺这位教授的语言以及台湾对大陆的误解。与此同时，茶叶蛋也成为了“富有”的象征，比较常见的是用于自嘲的场合，比如“穷得吃不起茶叶蛋”之类的说法。除了茶叶蛋之外，节目中还出现了很多曲解大陆现状的话，比如“在车站附近买了个方便面吃引来了五六十人围观”等等。

[那么问题来了，XXX 哪家强]

简释

用于嘲讽 XXX 吹嘘过大或者嘲讽。

出处

蓝翔技校的招生广告

解析

这句话最早是来源于蓝翔技校的招生广告语“那么问题来了，挖掘机技术哪家强？中国山东找蓝翔。”因为广告词听上去多少显得有些夸大和自负，加上蓝翔当时出现一些负面新闻，因此后来逐渐被网友或者段子手们拿来嘲讽。最常见的用法就是前面说一大段毫不相关的故事，然后到最后就会莫名其妙（但又毫无违和感地）加入了一句“那么问题来了，挖掘机技术哪家强？”诸如此类。当然，类似的段子也不局限于挖掘机技术，有时候要讽刺一样事物的时候，可以随意代入“那么问题来了，XXX 哪家强”这样的句式

[大力出奇迹、浑身难受]

简释

大力出奇迹：喝了大力就能出奇迹了，引申义有很多种，比如加 Buff 等。

浑身难受：不做某件事情就会感到不舒服。

出处

一宗抢劫未遂案犯人的发言。

解析

今年年初的时候发生了一宗搞笑的抢劫案，劫匪持刀抢劫正在使用提款机的父子，结果不仅钱没抢到，还反过来被父子制服报警了。当然这只是开端，事后这位劫匪在采访录音的时候与警察们谈笑风生，说了很多惊为天人的话语，其中就包括了最有名的“大力出奇迹”和“我一天少花 500 块我浑身难受！”等等。于是这段新闻播出了之后迅速在网上爆红，迅速成为了各大视频网站上的恶搞对象。由于这名劫匪有喝一种被称为“大力”的咳药水的习惯，作案前也喝了一瓶“大力”壮胆，因此被人称为“大力哥”。

神盾局与女权主义的崛起——《卡特探员》

谁是卡特探员？

许多漫威电影的观众恐怕都认识佩姬·卡特，她在《美国队长 首位复仇者》中第一次登场，作为一位能够跟斯蒂夫·罗杰斯旗鼓相当的女军人，与其并肩作战。

随后卡特也在漫威的短片系列（Marvel One-Shot）中登场，此时距离美国队长“牺牲”已经过去了一年，卡特加入了战略科学特勤局（Strategic Scientific Reserve，简称 SSR），正在追查关于漫威宇宙当中非常著名的反派组织之一：十二宫（Zodiac）的线索。而最终她的行动让她获得了应有的奖赏——与钢铁侠的父亲霍华德·史塔克一同管理神盾局。

而在美国队长的第二部独立电影《冬兵》当中，我们看到了卡特那有点令人扼腕的老年生活，她已经青春不再，饱受疾病折磨，甚至患上了被称为老人痴呆症的阿尔茨海默病。而曾经的恋人史蒂夫，却通过深度冰冻度过了漫长的岁月，并“复活”回到了她身边。

属于佩姬·卡特的故事已经接近结束了，陪伴美国队长并肩作战——甚至是成为他恋人的职责都会被她的侄女纱伦·卡特所接过，但关于佩姬·卡特的人生，却还有许多精彩的故事尚未被发掘。

所以当我们在《神盾局特工》第二季的开场时看到卡特探员再一次出现在过往的故事线中，就已经可以预料到她的故事会有一个全新的展开。没错，那就是由她担任主角的电视剧《卡特探员》（Marvel's Agent Carter）。

50年代的间谍故事

故事的时间定在 1946 年，距离卡特受到赏识并被指派管理神盾局尚有一段时间，所以她还是一个从二战战场上退役，并且在充满了大男子主义的社会环境中努力求存的女子。SSR 是这种社会风气的缩影，整个机构当中，卡特几乎就是惟一的女性探员，而她根本就没当成是一个探员对待，而是被男性同僚们如同秘书般地使唤。

她当然不甘被如此对待，卡特训练有素，是个有着强大实战能力的特工，执行实地任务才是她的生活目标，而她等待的机会，也随着二战时并肩合作过的发明家兼百万富翁霍华德·史塔克卷入了黑市贩卖军火的丑闻而出现。

霍华德声称自己是无辜的，而他需要一个信得过的人来帮助自己洗清罪名，那个人自然非和他出生入死过的卡特莫属。而当霍华德远渡海外去收拾他那些流到黑市上的军火带来的残局时，他把自己的管家贾维斯介绍给了卡特——这位绅士在 1946 年时还是个爱妻如命有血有肉的好男人，而不是钢铁侠盔甲里的 AI 程序，不过仍然不失为一位好帮手。

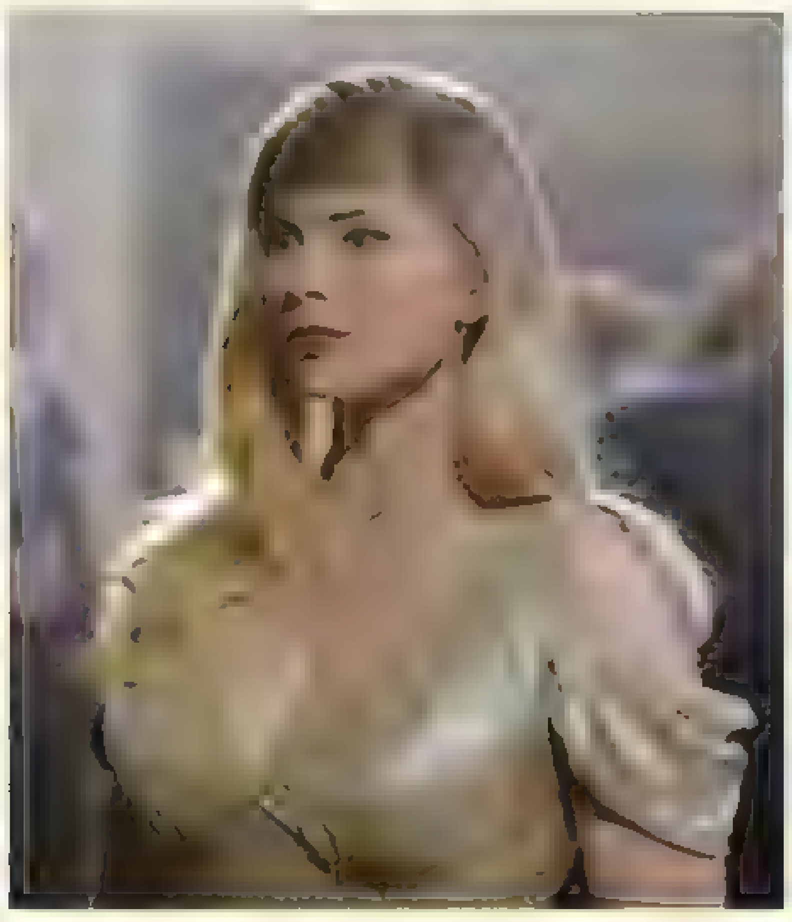
于是，一位探员和一位管家——这个奇怪的组合展开了一段属于那个年代的间谍惊险故事。

更少的掣肘，更多的惊喜

实话实说，作为目前漫威在电视荧幕上除了《神盾局特工》外惟一的一部正在播映的作品，《卡特探员》的表现牵动着许多忠实观众的心，原因无它，实在是因为《神盾局特工》的表现无法令人满意，与现代同步的故事线注定让其会受到诸多漫威电影作品故事发展的制约，而偏偏电视剧的成本限制又注定让其无法在观影体验上和电影平起平坐，诸多因素的共同作用让这部电视剧的收视和剧情表现都只是维持在不温不火的阶段。

相比起来，故事发生在 50 年代的《卡特探员》虽然也同样是描述发生在漫威宇宙中的故事，但毕竟有着时间上的差异，从因果上来说，这个有前传味道的故事也发生在因的一方，所以可以更放得开手脚，来描述种种奇妙的案件，并在必要时为现代故事线埋下各种长长的剧情伏笔。也正因为如此，这部电视剧比起《神盾局特工》有着更少的限制和更大的发挥空间。

目前本剧已经上映了第三集，表现良好，至于后续发展是否精彩，就要留给各位读者们去期待了。



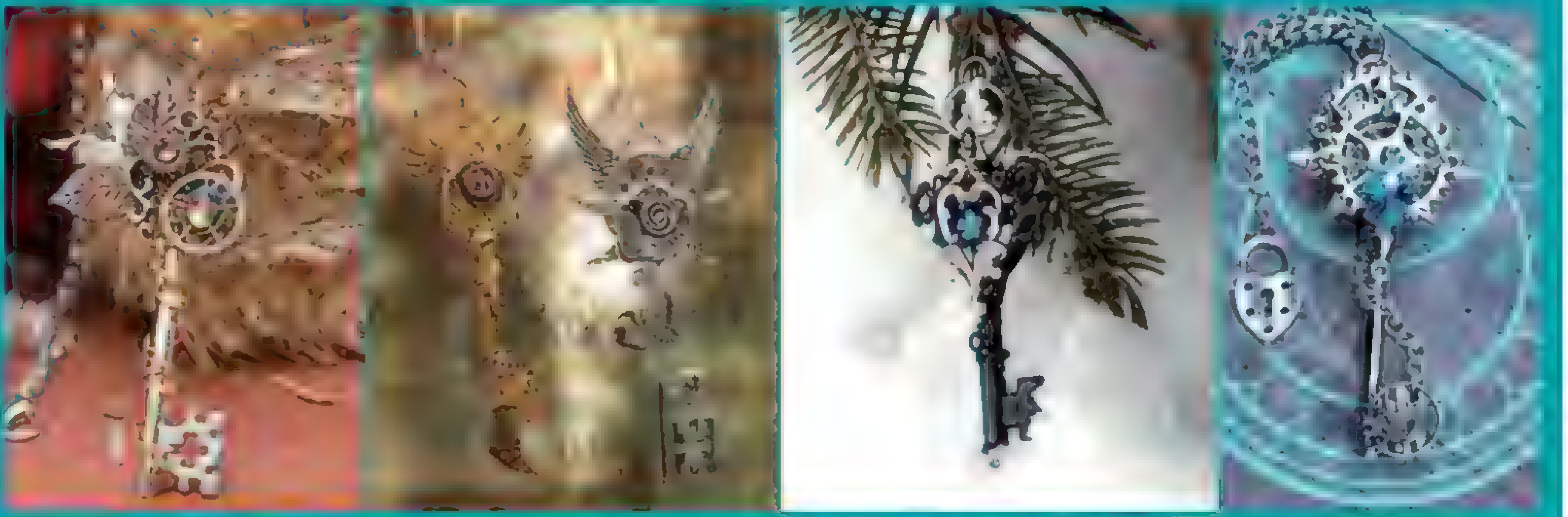
◀扮演卡特探员的Hayley Atwell在第一集就有抢眼的金发+低胸晚礼服装扮出镜，可见本剧为了增加看点也是蛮拼的。

▶扮演钢铁侠他爸的Dominic Cooper也会作为不定期登场的客座演员在本剧当中现身。

开启异次元的钥匙

梦叶 提供

KeypersCove是一家国外专卖精美装饰品的网上手工艺坊，该手工坊除了出品传统的挂坠、项链以及胸针等饰品外，最出名的当属各类华美的钥匙。KeypersCove的饰品大多以锁和钥匙为主。说道这里相信很多玩家都会联想到SE旗下著名的“《王国之心》系列”，这些钥匙被国外的玩家称赞为“穿越了时间和空间的奥秘”，就好比《王国之心》中索拉从众多世界后世界中获得的钥刃一样，这些工艺品每一把都结合了不同的元素，有装饰了翅膀和图腾的幻想风格，继承了齿轮的蒸汽朋克风格，还有诸如自然生物、哥特式甚至是动漫元素等等，这些钥匙均采用金属合金、黄铜等混合类金属制成，镶嵌在钥匙上的很多素材都取自旧手表、旧衣服等，每一把钥匙都是完全原创的手工制品，大概要耗时2至6天才能做出一把，每把售价从20到80美元不等。虽然这些钥匙无法开启异次元的大门，但用来当做“心之钥”打开女生们的心房还是有可能的。还有一种传说，当你把这些钥匙全部收集齐，就可以召唤出“钥刃大师”哦！



Titanfall Atlas 模型测评

笔者拿到这款期待已久的模型是3天之前的事情，到达订货的模型店去拿货的时候，就先被它巨大的包装纸箱墙震慑了，老板上午到货，共计10套，我中午去取货之前只有一个同好取走了1套，娇小的女店主坐在一大堆纸箱旁边正在打电话通知客人取货，和这浩大的阵势形成了鲜明对比。大家可以通过我放在包装箱上边的万代RG系列MK-2模型的盒子来判断一下实际大小。

总的来说，这个20.5英寸（52.70厘米）的庞然大物给我的感觉可以用三个词来概括：精致、霸气、帅气。

打开包装箱，首先映入眼帘的是做工精致的6寸驾驶员人偶和atlas机甲专用武器。看得出来threezero在这款人偶制作上也是下了一番功夫的，笔者把玩多时，却没有出现过掉件、零件松动的情况，再加上threezero成熟的旧化战损涂装，人偶看上去显得非常精致。此外，6寸兵人还附带一对持枪替换手以及一把R101C突击步枪。atlas专用武器XO-16步枪上色细腻，优秀的旧化和战损涂装更是不在话下，值得一提的是步枪弹药筒是可以拆卸的。

拿开泡沫内包第一层，我们的主角Atlas便约于视线，说实话，我相信当所有购买这款模型的朋友打开泡沫内包的第二层时，一定都会像我当时的反应一样：倒吸了一口冷气……因为这货实在是太霸气了！笔者真的是第一次接触这么大的机甲模型，在见到它的第一眼就被它巨大的身形深深吸引住了，20英寸的效果真不是盖的！

赞叹到此为止，让我们请出主角，回到正题测评一下。首先笔者想说，8个月的等待真的是值得的，在这过去的8个月里，threezero深度还原了游戏中atlas的每一个细节，不管是驾驶员攀登架，还是腰部那复杂的液压管，都制作得精确又逼真，看来官方公布的“超过100个零件制作的精密细节”这一说法的确是千真万确。

机甲的手部为可动手指，能够牢牢地握住武器并有着不错的可动性；头部侦查摄像头为可360度旋转的设计，可配合发光LED套件发出蓝色或红色的光芒；腿部和脚部的各种液压管道和可动关节配上让人惊艳的旧化涂装可谓把细节做到了极致！然而最耀眼的设计在于驾驶舱，舱门分为两段并能够开启，而且开启驾驶舱之后可以将6寸的驾驶员人偶放进驾驶舱内，这个细节简直是让人拍案叫绝！

将驾驶员放进驾驶室，打开LED开关，那个气场简直是绝赞！帅气值爆表有木有！笔者把玩了这款模型直到凌晨2点多依然意犹未尽。

来总结一下：Threezero toys的这款Titanfall Atlas，是这个系列的首发作品，精密的细节配上那霸气的体积，再加上两种LED色彩的发光设计，为这个系列打响了第一炮。玩家戏称这款模型为“2014年新镇宅之宝”的说法更是当之无愧。此外，在笔者到货把玩之后，也和一些购买此款模型的玩家交流了一下，玩家们都表示没有发现什么瑕疵，可见Threezero的质量关把握得也十分到位。

眼下Threezero toys在香港的展会上又展出了另外两款Titanfall系列产品，分别是游戏中敏捷型的Stryder机甲和重装型的Ogre机甲。就现在的情况来看，这两款产品十分值得期待！而作为玩家的我们，也希望Threezero toys这个系列的产品能够越做越好！

读编往来

UCG全体小编们欢迎你到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

插图：木仙

Email 探卡莱恩：说实话，这不科学，It's not technology! 我记得上回《光明方舟》的攻略明明写了很详细的剧情介绍，为什么这回的《光明之响》关于剧情一个字都不带提的？这让我们这些靠剧情介绍填补不能亲自玩游戏的受伤的心灵的人怎么活呀？

在这里只能先对这位读者说一声抱歉，其实在写《光明之响》攻略时我也有考虑过将剧情介绍写入其中，但由于时间和篇幅的关系，以及游戏同步推出了中文版的缘故，最终还是未能将剧情部分的介绍收录进去。不过请这位读者放心，下次如果再遇到类似情况的话，我会尽量把剧情部分的介绍写进攻略中的

Email 刘锦：作为一个在2000年第14期就开始阅读你们杂志的老同志，见证了你们一路的努力与改变，第一次写信纵有千言万语却不知从何说起。（此时无声胜有声）等我整理好思绪后会再给你们写信的。如果没猜错的话我和奈落是同乡。我最喜欢的老编是胜负师，因为我们的年龄、家庭都相仿，让我觉得我们这些中年人还没有被淘汰（而且还能掌管着小编，也算是老领导了）我现在的生活重心是工作及培养孩子，不知胜弟是否感同？

由于现在刚加入UCG的新同事大都差我十岁（或以上），所以如今能被称上一句"胜老弟"也是备感亲切。的确，小孩子长得很快，他们慢慢有了自己的思想和脾气，要花更多时间和力气去陪、去养、去培养所以对于上有老、下有小的中年男子来说，生活重心不可能再是"一个人吃饱全家不愁"或仅仅是"二人世界"的状态，其中的各种变化尽在不言中，经历过的自然都懂了

微信 歪歪：跪求最新一期光盘中《十部游戏玩家必看电影》最后放字幕时的背景歌曲名

这首歌是来自Fall Out Boy的2013年《Save Rock and Roll》专辑的主打歌《My Songs Konw What You Did In The Dark》（貌似已经被视频组的诸位奉为为UCG视频指定用片尾曲了）

编辑部游戏风向标

Email 莫良：看了这一期的实用技术后，关于秘技的那一篇文章让我感触很深。为了轻松过关或者因为时间紧而使用秘技无可厚非，但是在里面添加一些"人情"就不太好了。我有过这样的经历，在朋友们通关一些游戏后聚在一起聊天时聊到游戏，我就想和他们分享一些战斗技巧，但是他们却说只要有秘技就不需要技巧了，一刀 999999 都解决了，这让我很无语，与他们争辩，他们却不以为然。有个成语叫过而不及，我想描述的就是这个，为了"炫耀"成就感而用秘籍通关，我觉得很不可思议。身边有很多人，用了外挂却还以之为荣，让我这个老老实实通关的人觉得很不自在。我的偏见是，如果过度使用秘技的话就会本末倒置，而且还会减少玩家间的交流。不过，这样的现象应该很少见的吧，我还是相信大多数的玩家能正视秘技这一捷径，它只是帮我们玩游戏玩的更有趣，而不是用来"炫耀"的。

其实在自由谈里面也有提到过，在家用机领域，使用秘籍其实并不是那么常见的行为，最典型问题就是绝大部分游戏在使用了秘籍之后都会影响成就/奖杯获取，虽然并非人人是成就/奖杯饭，但是好生生的游戏过程非要为了图一时爽就错失了成就/奖杯，对于大部分家用机玩家来说应该都是无法接受的，这恐怕也是秘籍日渐不流行的原因之一

除了饭老板说的原因，目前的游戏普遍难度较低恐怕也是另一个主要原因，真想要打过去调个简单难度，说得难听点，大部分游戏连猴子都打得过，正常人要打通简直不要太容易，哪轮得到秘籍出场，而高难度除了白金之类日厂出品的动作游戏，大部分作品无非就是调高敌人攻击力和攻击意识，要打过去也就是多练几次手，游戏剧情和流程体验上又没什么分别，何苦非要用秘籍再打一遍呢

说到底，用秘籍只是图一时爽，游戏这种东西还是得认认真真去品味才能够乐在其中的，相信这一点，对于UCG的读者们来说也是理所当然的事情吧，本着求同存异的心态，莫良读者也不妨和自己朋友分享一下不靠秘籍攻关游戏的妙处，说不定就能让他们发现一种新的游戏方式呢，对吧？

Email JUNO：我当初购入的《FF14》收藏版是 Windows 的，现在想转到 PS4 上玩，我知道这需要购买 PS4 版，我的问题是，如果我买的是普通版，那些收藏版的 bonus 道具会一同转到 PS4 版上吗？还是说我还是要购买 PS4 的《FF14》收藏版才可以？

如果之前你在 Windows 版的账号已经得到这些道具了，那 PS4 版就算买普通版的游戏也能使用，除非你 PS4 版想换账号，不然不用担心

Email 无限卍神域：最近看回 340 期，里面的台北展刚开始的背景音乐挺好的，想知道什么名字，虽然期数有点久远……麻烦编辑们了，谢谢！

特意去资讯了一下这段视频的原作者——视频组的林克斯同学，这首音乐来自于之前《雷曼》游戏的一段宣传影像配乐，名为"I'm Alive (Life Sounds Like)"

Email 独孤源：大河马葛葛的召唤兽真的不能换一下么，为毛人家总是想到童年的小神龙俱乐部 w

突然发现不知不觉间，我的召唤兽似乎多出许多莫名其妙的设定"可变身、会念力、谜之本体"等等，现在还能让人联想到小神龙……作为主人的我瞬间感觉自己弱爆了，不过说到小神龙俱乐部，记得当时自己最喜欢里面的《德克斯特的实验室》，不仅画风与众不同，就连脑洞开的也是首屈一指

Email 岑嘉祺：不知道各位有没有关注今年的一月新番，最近我想换一下口味，就看了那部第一话就各种意义上堪称神作的《男子高校地球防御部》。话说上一季我在看《美少女战士》重制版重温童年回忆时，看到三石琴乃大姐掐着喉咙配月野兔的时候，鸡皮疙瘩已经掉一地了，第三话就可耻地放弃了；但是，我这次终于认识到我是那么天真，天外有天，当我看《男子高校地球防御部》时，眼镜直接爆了，炸裂！虽然看到海报的时候已经估计到时怎样的内容，不过实际尝试，还是把我那钢铁……不，钨合金般的内心和钛金狗眼给捏个粉碎。那少女般的饰品设计、那些蕾丝、还有…那短裤怎么看着像布鲁马？偏偏每个人起码都看得出来是男的！再加上被声优界公认"你真的是男的吗！？"的山本和臣老兄配音的主角（？），等等等等，每一项都撩动着观众的神经——有点像晕船。可以说，就算是当年的女装腐片神作《公主公主》都可能得甘拜下风；更不用说披着变身系外皮的热血系的《魔法少女伊利亚》，或者披着热血系外皮的变身系的《死神》，根本不入流啊。

推荐给编辑部的各位基佬去看一看这部传播"爱"的新番，或者会发现新大陆也说不定。至于本人，不知道能坚持多久，希望本片播完以后不会在精神病院看到我……

嗦，如果你喜欢看变身系的话，可以去补一补上季的《结城友奈是勇者》，中间简直治愈人心哦。《男子高校地球防卫部》这片我看了开头5分钟左右果断关掉了，作为编辑部里性取向最正常的人我感觉再看下去就不是丢节操这么简单的事了嗯，所以推荐让饭老板去看看

又乱黑！而且你一上来就给我们的读者安利喂shi番你到底有何居心

基者见基，这么好的动画你们就是不懂欣赏

微信 师哲：感谢 UCG 微信总会放出美图给我们，我最喜欢的三款游戏分别是《旺达与巨像》、《大神》还有《王国之心》。久没刷公众号打开一看居然都有也是很大的惊喜，我与他们结缘都是因为 UCG，真是万分感谢。但你们能添加回复功能吗？例如我回复大神就能弹出专门放大神的美图公众号消息？

我们的微信公众号目前正在不断完善中，大家应该能看出来如今的内容和版式都比过去好了很多。每周一次的微信号也根据大家的意见，增加了很多特色内容。大家想要什么想看什么都可以联系我们，我们这边会尽量满足大家的要求

Email 飞一般的主流：最近在微博上看到消息说《讨鬼传 极》在海外居然发售 PS4 版，PSP 版就这么被砍掉了，让我等小 P 党情何以堪，联想到《GE2RB》，今后的共斗游戏走的都是家用机 + 掌机的跨平台路线吗?

其实 PSP 从去年年中开始新作数量就大幅减少了，《讨鬼传 极》今年还出 PSP 版是比较意外的事　光荣可能也是考虑到 PSP 在欧美那边早就已经淘汰了，所以才转到 PS4 版的　而且家用机和掌机跨平台这个趋势早已经有了，这些共斗游戏可说是慢半步了吧

Email C4C：我该感叹 CC2 小组的动作是快呢还是慢呢，说他们快吧，《JOJO》新作依然停在 PS3 平台，说他们慢嘛，《火影忍者》的新作都登录次世代主机了　作为一个英文白痴我对《火影》新作的欧版或美版没有任何兴趣，不过想问问这部新作的日文版是不是只有 PS4 版?

目前公布的消息来看日文版由 PS4 独占，也没有提及本世代版本　按照新作的公布速度来看，CC2 现在基本就是一年一作，真的不算慢了　希望次世代版能够进一步提升游戏素质，毕竟对我们这种火影迷来说，只剩下游戏能填补漫画完结带来的失落感了

意外的采访

插图：K LL

新编报到

在踏入 2015 年时编辑部也迎来了一道新的风景，那就是新小编乙太。接下来就请乙太同学来向各位读者做一下自我介绍吧。

[illegible]

Email 砍豆腐：这都什么年头了 PSP 居然还会有系统更新，我也是给索尼跪了，趁着这机会拿出 PSP 来耍了一下《FF 零式》，看了《FF 零式 HD》的 PV 之后真的感觉 PSP 版的画面很惨不忍睹，虽然在当年看来这已经算是顶级画面了（画面太好导致电池消耗速度直线上升），由于记忆的自动美化效果让 PSP 版的画面在我的脑海里一直呈现在美轮美奂的状态，实际开始玩的时候就感觉画面也不过如此，习惯了 PS4 与 PSV 之后就感觉 PS3 和 PSP 已经满足不了我了。

依稀记得当年 PS3 与 X360 刚上市时，当时还在家里拿 CRT 电视玩着 PS2 的我，第一次在一家小电玩店体验到高清时代游戏画面时的震撼，现如今玩次世代主机也有一段时间了，再回头拾起上个世代的游戏，却已经开始对游戏画面挑三拣四了　游戏主机只会不断进步，而作为玩家的我们也只会越来越挑剔，但每一款游戏在其所处的时代留给玩家们的回忆与感动，却是独一无二并无可替代的

微信 DeathCLutch：大河马头像超级可爱！

……我当时就不应该做人的（摔）！

Email YU-GO：[illegible]

[illegible]

[illegible]

微信 鸣时雨：秋沙雨的立绘……最终BOSS的大衣，爱露结局的装扮和路德加的枪……区区一个立绘就讲完了《TOX2》的故事……深奥。

这都被发现，不过别把我脚下的欧塔欧塔给忘了。

变得深沉，不过后半句话听起来怎么这么抖S。

饭老板你这就不懂了，像她这种腐对着《传说》之外的都是抖S，对着《传说》她就变成抖M了。

宇宙，秋沙雨举着长枪站在你身后，她看起来很生气。

微信 超：本人觉得，新闻模块非常好，但在攻略方面缺少了情感，没有能表现出你们在玩的时候的心情，只是单独的用文字表述过程内容，让我觉得只是为了攻略而去玩游戏的，不是为了享受而去玩的！

关于这个问题，有个很现实的情况是，虽然小编们在玩游戏的过程中自然是百感交集，但是攻略说到底是个实用性的内容，按对比来说和字典之类的工具书比较类似，虽然一定程度上的个性表现还算是在可接受范围内，但完全把自己的个人心情全都放在攻略里那恐怕就会有损伤实用性的嫌疑了，所以我们一般会把自己对这款游戏的评价和一些感受放在攻略开头的前言，或是特地加在结语上，至于更进一步的评价和感受以及游戏过程中的甜酸苦辣，我们都会留在黄金眼、编辑视点、读编往来和小编寄语这些地方去表达，对此有兴趣的读者大人们可以不妨多多关注这些板块。

微信 菁：让负责管财务的人当社长，当然本能的只看财务报表。未来SE一定是财务报表数据绝调的好，游戏品质就不敢恭维了，对玩家就是竭泽而渔。

这位读者未免有点激进了，虽然SE现在的很多做法确实令人难以苟同，不过如果游戏品质不保证，财务报表又怎么会好看呢。或许现在SE大力发展手游业务确实会让账面光鲜不少，不过在传统的主机游戏平台，玩家的要求还是更高的。因此也不必太悲观，还是多给SE一些期待和希望吧。

微信 纯纯：PS3断电关机系统修复到48%卡住了，我手贱给强制重启了，然后必须格式化了。我的存档和奖杯啊，家里没网也没上传备份。最心疼的是《FF13》三部曲的白金存档啊。我还有没有动力重新打一遍白金啊，我好恨啊！

系统修复过程虽然很慢，但我们还是要耐心等待的，不然就会这样。所以这次只能当做买个教训了。另外奖杯数据还是建议定期上传，因为这样才能让其他玩家看到你的努力呀。家里没网可以偶尔把机器搬到基友家里蹭一蹭，我相信他们会很欢迎的。

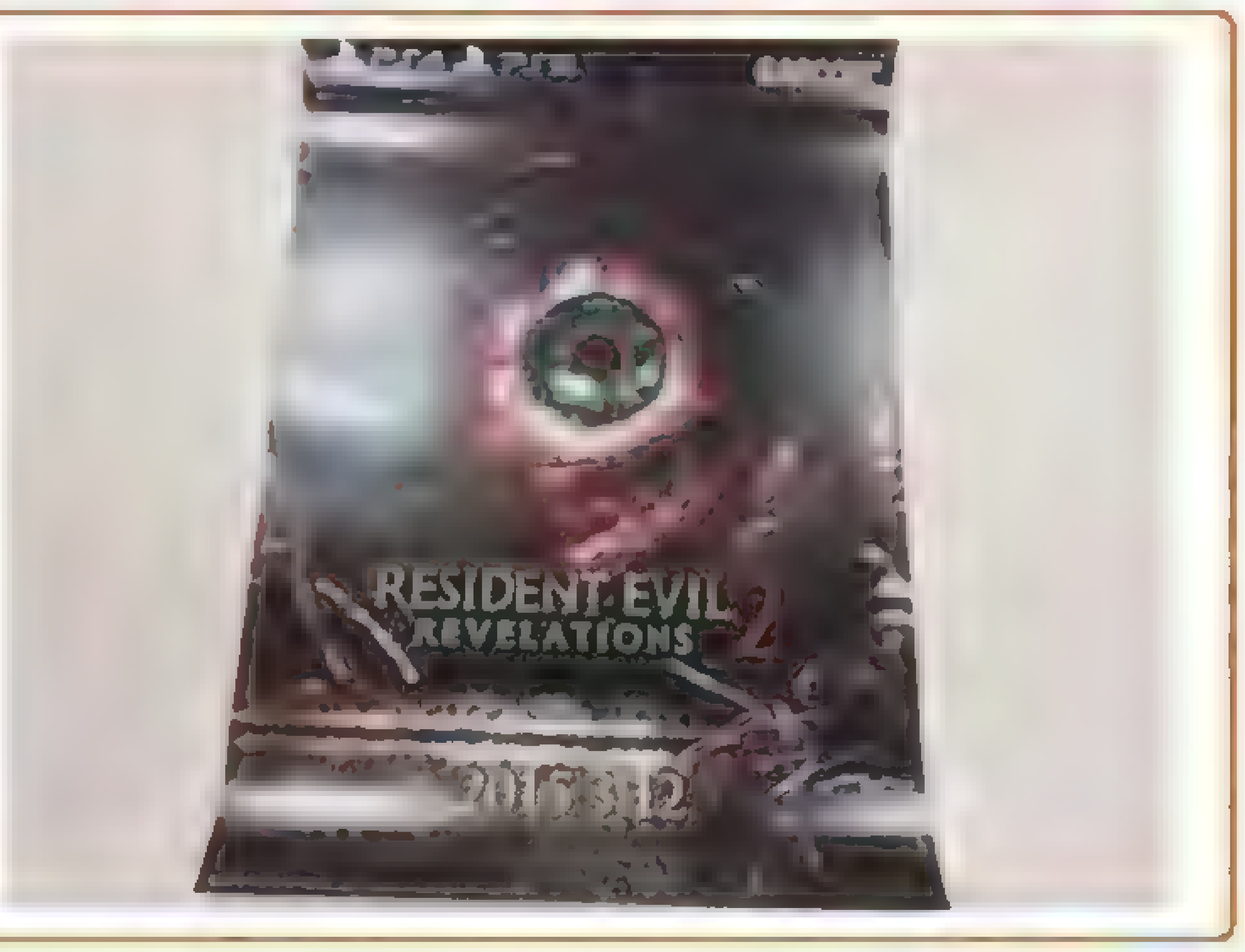
微信 漫漫鱼慢慢游：这是今天新闻头条，巴黎反恐大游行，我觉得和《刺客信条大革命》真是成鲜明的对比啊！而且，文中第一张图宫殿屋顶设计，和游戏里的十分相像！仔细看的话，实际巴黎的屋顶更为陡峭，坡度较大，不难看出，游戏为了贴合实际互动体验，做了一些优化！

游戏就像一门艺术，源于生活甚至高于生活。小游也经常在现实生活中发现类似游戏的场景，或许这就是玩家间的共鸣吧。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：附带制作人签名的《生化危机 启示录2》海报9张



358 期奖品

大奖：TGS 会场限定文件夹 4 个
TGS 会场限定垫板 3 个

文件夹得主：
halo_595209092@qq.com 小鱼
747593307@qq.com 真－冬天的雪
pangqi@dhgate.com 庞奇
472584323@qq.com 唉，这名字真难取

垫板得主：
树河
935184769@qq.com
阁下＿吾辈
281929984@qq.com
松木世家
535968170@qq.com

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮寄地址：兰州市[illegible]邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email Mark ザイン：看到 UCG 的手游别册，我突然想到可以让秋沙雨妹子做一个手游版的传说专页，之前在杂志上看到不少关于《传说》手游的消息。除此之外还可以考虑做个《高达》手游专页，之前在 BNGI 的官网随便逛时看到了以他们正在营运的手游 APP 为主题的抽奖活动，其中有两个《高达》的手游，当时元旦放假正好无聊，就下载了一个打算来玩玩，结果点进去一看发现那个战斗系统完全就是一款《高达》动作游戏，玩得我不亦乐乎。不知编辑部有没有喜欢《高达》的小编，强烈推荐这款手游给各位《高达》饭们。

这期的《指尖方圆》使回应你的期待，让手游版的传说专页成为现实吧！当然，今后也会有更多的小编开设一些有趣的专页，希望大家能持续关注

Email 马鹿な！：听闻《TOZ》的编剧是 DS 平台《心灵传说》的那位，想为《TOZ》热身一下去玩玩这部《传说》，不过由于我没有 DS 所以打算买 PSV 版的《心灵传说 R》，想请教一下秋沙雨 PSV 版和 DS 版的区别在哪？

DS 版《TOH》是单线战斗、街道式的移动和点阵图风格的画面，剧情语音量很少（收录的台本就一本）。PSV 版《TOHR》是等身比例风格的画面、多线战斗和大地图式的移动，剧本全语音，Skit 小对话大部分也有语音。在系统上来说这两个完全是不一样的游戏了，虽然两者都注重空连但是《TOH》后期可以无脑无限连，成长系统对于想在一周目全完美的玩家来说也不太体贴，而《TOHR》没有太 BUG 的战斗方法，战斗操作还会用到 PSV 的触屏功能，在战斗平衡性和成长系统的调整上也比 DS 版要好一些，这位读者可以根据自己对战斗系统的喜好优先顺序来选择。但是从剧情的角度来说 DS 版和 PSV 版各有千秋，在台词方面 PSV 版改了不少细节，例如前期辛古被带到教团时的某句名台词在 PSV 版里被删除掉了，在剧情后期两者之间的差别也很大，同时也各有优缺点，以不剧透为前提来简单说明的话，就是 PSV 版把 DS 版里官方和玩家共同选出的名场面给大幅删改，部分角色相关的剧情也改了很多，不过 PSV 版也针对 DS 版在火山相关的剧情也进行了不少补完。如果重视剧情的话我个人推荐 DS 版，如果重视系统的话就不妨去尝试一下 PSV 版

2014云盟UCG天下聚会昆明站
第二届聚会盛况报道

2014年8月2日 阴,时隔一年,昆明站二届聚会如约而至,全新的比赛挑战,更加完善的活动策划,有了更多的新面孔玩家……

本次活动会场设置在了昆明创意英国牛津街28号酒吧内。今年场内硬件设施新增多台显示器、次世代游戏机以及投影设备,食物也是可以随时不限量向玩家提供,真是添了眼福又饱了肚子,行吧,想怎么玩就怎么玩,有多少就吃多少吧!

进入会场签到领取奖品后步入内厅,一楼为掌机玩家、卡牌玩家聚集地,二楼为主机玩家及比赛场地。跟往年一样,参加聚会的机友中也有来自省外的玩家,10点经过负责人仔细检查,确认活动签到完毕后,天下聚会就正式开始喽。首先由A君和他的妹妹以及主持人星辰为大家带来了一段富有活(奇)力(葩)的小苹果歌舞,引起全场沸腾一片。第一场比赛开始了,有人对笔者说还沉浸在刚才的精彩表演中,说到比赛方面嘛,嘿嘿……我们首场就设置了乳拳摇5,考虑到大绅士们定有所作为,我们现场通过楼上楼下多台显示器进行比赛转播。比赛直至午饭时间才快要结束,可见绅(狼)士(狼)们的人数之多,亦或是本次奖品的吸引吧。今年报名有奖品,参赛有奖品,有奖问答有奖品,特别值得一提的是,本次天下聚会还有幸获得UCG赞助的多本全体编辑签名杂志 总之无论如何你都可以满载而归,来一趟昆明天下聚会赚个盆满钵满简直太容易了。

随着第一天活动的结束,玩家们都意犹未尽地离开。那么第二天的活动又是怎样拉开序幕的呢?

负责人7点50就到了聚会的场地,本想着玩家该累了,没想到的是依然有玩家在负责人到来的几分钟后就到了现场,并帮助负责人调试了设备,这一定是"真玩家"!

聚会正式开始了,各台设备都准备就绪,在一阵音乐声中开始了今天的第一项活动"听BGM猜游戏",玩家们的热情自此已经开始高涨。第一首耳熟能详的曲子已经被玩家猜出来了!越到后面似乎曲子越难,有的玩家还在讨论交流着到底是什么游戏。在他们讨论的同时,另外的玩家已经抢到了答题的机会,又有一名玩家拿走了此次的纪念品!没拿到奖品的玩家不要灰心,我们中午还有机会

激动人心的时刻到了。我们的第一个游戏比赛开始了。也就是"高达EXVS"。在交了报名表的玩家之外。甚至还有现场加入的参赛者。我们云盟的"叶公"大声说:"肉们!我要吃肉!"轻松拿下初赛 音响也点燃了参赛者的心。第二轮的比赛中玩家"老郭"在不经意间突出重围。离冠军更近了一步。最后一轮比赛了。玩家们都饿着肚子等待结果。负责人说:"Gundam, fighter!"瞬间画风就变了。进入了燃起来的时刻!结果出来了。是平常不太出声的老郭获得了第一名!!我们的叶公这次已经拿了第二个二等奖啦QAQ。结果真是出乎意料

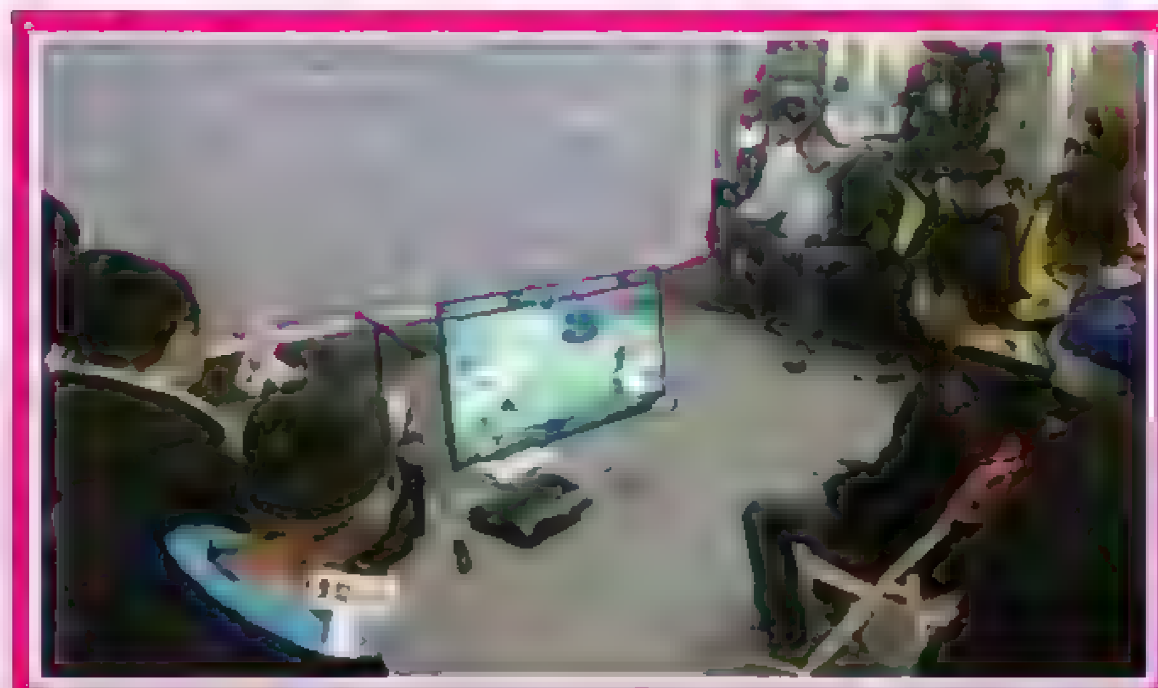
中午是休息时间,有的玩家居然买了泡面在聚会场地吃,手里还是离不开游戏机。问他为什么,他说练习《光环》下午战!!!看来下午也是免不了一场恶战!!

休息时间已过,现在开始的是另一轮的有奖问答,这次有奖问答也是采用晋级的规则,最后站在台上的才能获得UCG小编签名的杂志。随着问题难度的加深,许多玩家开始挠头。但是有爱的玩家是问题难不倒的,最终还是有人抱走了奖品,看着玩家那个表情叫一个开心!

早上的高达比赛有的玩家元气被伤,但下午的《光环》比赛也不甘示弱。还记得去年的安宁组么?今年的安宁组又来战了!随着我们"近战狂魔"进击的A君嘴里不停的"小伙子!你来战呀!"新的一轮比赛又开始了!这次的规则还是分组来战,获胜的进入下一轮,整个聚会场地里充斥着喝彩声与懊悔的呼声,简直壮观!伴随着沸腾的声音,结果又出来了,这次的结果没有爆冷门,依然是安宁组得了冠军。我们负责人也参赛了哟,负责人组也没有因此怠慢,也赢得了一个亚军,真是不负所托!

随着最后一项比赛的结束,也迎来了颁奖典礼的开始,看着红色的获奖证书,玩家们的笑脸在夕阳中相交辉映,我们负责人的心也落下了一块石头。活动终于圆满结束。此时此刻,更多的是感慨,更多的是不舍这样的时光来之不易,希望下一届,我们有机会再见

ps:欢迎加入云盟天下聚会总站QQ281702864



韶关2015ACCG冬日祭SP天下聚会

[illegible]

小编寄语

努力工作,拼命玩!

乐小游

【光环】入手Xbox One已经两个多月了,基本上没打什么独占作品,总觉得缺乏吸引我的亮点。终于在看了"《光环》系列"的官方同名小说后彻底爱上了士官长。不仅买了游戏合集还预定了3A的士官长手办,趁着截稿后的假期从一代开始游玩。不得不承认这个合集确实很良心,不过网战部分至今仍存在些搜索问题。对小游而言,比起游戏本身更喜欢的是其世界观带给我的震撼,现在就希望能尽早将系列通关吧

【数码】个人觉得电子产品对于男生而言就像衣服与女生间的关系,总觉得少了那么一件。来到编辑部后已经不记得买过多少电子类产品了,但每次看到有新东西出来就忍不住自己的双手。好在钱包君实力有限,不能看好什么买什么,看着家里日渐填满的空间真是印证了那句话:"物欲无边啊"

初心者

进入冬季又是新番扎堆的时候,而这一季值得追的还特别多。再算上上一季未完结的,这里粗略之后过关的有JOJO、白箱、偶像大师灰姑娘、暗杀教室、幸腹涂鸦、死亡游行、AZ第二季、纯洁的玛利亚。而且基本都有国内正版,真是可喜可贺。这些动画里面,我特别想推荐《白箱》(SHIROBAKO),之前看到是PA制作的,估计又会是那种无病呻吟、只剩美术的动画,后来却看得一发不可收拾。不仅因为题材是动画制作,导演和脚本足够优秀,而且还因为里面对职业和事业的探讨意外地贴近现实,引人深思。如果你对全是女生的动画不抗拒(其实有好多猥琐佬和搞笑桥段),试着看一两集,相信你也会被这部作品吸引

上期刚做完一个有关PlayStation限定版的特企,还在最后为国行留下了几句赞美的话。可是我万万没想到,国行PS4居然这么巧,跟Xbox One一样莫名其妙地突然延期。我说1月11日或许会被载入史册,看来这个日子只能因为另一层涵义被记载了,真是情何以堪啊

胜负师

【铂】"真正的勇士不后悔战死沙场,只后悔当初没有战死沙场。"2015伊始,为自己加油鼓劲!

【金】看了一档名为《你会怎么做?》的社会调查类节目,可看性挺强,发人深思。可是问题来了,除了现场工作人员之外,那些被观察的路人都是真的路人吗?为什么看完后我首先想到的是这个?还是那句老话:"人与人的基本信任呢?"

【银】不知不觉中手游《仙剑》已经坚持运行了一个月,这让我自己都十分惊讶。一个做手游的朋友对我说那是因为这是《仙剑》!你换个别的渣渣试试?

【铜】和胜子一起去看《十万个冷笑话 大电影》,这部画风精良、人物生动、剧情感人的中国好动画让现场不少观众都流下了眼泪(笑的)。五岁多的儿子大概只能看懂一半笑料,不过这样的亲子观影体验还是难得而又难忘的。

康尼

◆正愁刚到手的PS4没啥游戏玩,索尼就贴心地把《无名英雄 完全初现》给送了。虽说流程不长,但剧情着实写得相当不错,紧凑且不失张力,又正好与本篇的剧情衔接在了一起。沃克完全版的氛气能力比起戴尼辛的"山寨版"要爽快得多,由于是穿越氛气云加速时的速度感实在令人着迷,因此追逐流明的支线任务也成了我的最爱。虽说沙箱游戏很难有人能够做得比《GTA》更优秀,不过我还是更喜欢这种更有想象力、更无拘无束的类型,所以也万分期待《重力少女》的续作能够在PS4上也来一发

◆最近总是处在一种睡眠不足的状态中,不仅心情变得浮躁,大脑的运转似乎也迟钝了不少,大概是由于元旦几天假期过分放松所致,一时间还没法回复到很好的工作状态中,惰性总是最可怕的敌人。一直希望能有稳定、规律、有规划的作息,但愿新的一年里能够努力达到这一目标吧。

秋沙雨

★一想到即将可以玩到《TOZ》我的手就兴奋得发抖。官方攻略书这次考虑买Fami通版的,主要是因为现在我能够下电子版,电子版看起来也很方便。冲着椎名豪而去大选预定了原声音乐集,《TOX2》的时候没能入首发实在是令人遗憾,这次我可不会错过了,不过2月发售的椎名豪作曲的另一个游戏原声音乐集恐怕得延到三月之后才能考虑入手的问题。

★由于最近工作较多而且还得每天刷《TOZ》的情报,导致乙女游戏的消化速度直线下降,之前提到过的满抽屉的乙女游戏在本月正式宣告放不下了,不得已之下只能把放手柄的抽屉腾出来个空位在截稿前正好把《Code:Realize》的VAN线给通了,不得不说《CR》的UI真的是做的……十分简陋,比《薄樱鬼》本篇的UI还简陋,《薄樱鬼》本篇至少还有好感度的效果,《CR》完全就是用了Otomate最基础的那套UI然后再做几个选项,连好感度的数值都没做出来。不过《CR》的剧本的确很棒,所以在玩的时候也没太在意这些问题,冲着西村悠的剧本去买果然没有让我失望

梦叶

上面那句话是来自一位国外同行的推文，在机缘巧合下看到了一些关于国外游戏圈的负面新闻，虽然自己也知道各行各业其实都有或多或少的“阴暗面”，但始终坚信我所热爱的游戏还是相对单纯一点的，就算如今自己所处的这个职位，我也依然愿意以一名玩家的身分为前提去看待这个行业，一是为了让自己“不忘初心”，再来可以看做是自己的任性吧。

现在的玩家已不像过去，局限于个人或者某个小圈子，已经上升到一个颇为广泛的群体，更延伸出了所谓的玩家文化，那所有参与这一行业的游戏工作者其实就相当于该文化领域的培养者，但就近几年国内外业界发生的若干负面事件来看，我们所有人都还有很长的路要走。我知道不管是作为玩家还是作为游戏工作者，都无时无刻不充满着惊喜与刺激，当然还有自由，我同时也清楚这些都仅限于游戏，是出于对这个从小就在一起的“小伙伴”的爱，一旦稍有冲动或缺乏理智越过了这个界限，这场游戏的规则就从根本上改变了，最重要的是，在这样的规则下进行游戏真的很“不好玩”。

纱迦

★最近一段时间编辑部里又流行起了实体卡牌游戏。除了一直都在断断续续玩的WS黑白双翼，新人们又搞鼓起了游戏王，也有附庸风雅的人买了UNO，甚至还有直接拿普通卡牌把全国各种玩法都来一遍的（某房间的侵略者既视感）。此外还有看中《巫师3》限定版赠送的实体卡牌游戏的，前两天《掌机王SP》的苍穹还神秘地跑过来说，今年《火纹》也要出实体卡牌了！

★1月到目前为止的游戏时间基本全给了DEMO，首先是《光环5 守护者》，写这段文字的时候已经玩上了《进化》，回家还有个《剑刃风暴 百年战争与噩梦》。而且存档都可以继承到正式版，这一招还是挺不错的。加上这个月PS+和Xbox LIVE的免费游戏也挺给力，分文不花就可以玩到爽！特别PS+这个月送的《移魂器》是去年评价很高的下载游戏，希望下个月能送2014年另一个高评价的下载游戏《晶剑》

★去年春节和LP到斯里兰卡旅游，导致我打记事以来头次除夕晚上没看到春晚直播。今年LP又要我去旅游，本来想缩，但LP表示难得春节和情人节差不多时候你敢不表示一下！于是春晚好像又看不成了？

伽蓝

最近利用每天打卡的方式，将几个游戏中一些枯燥无比的成就悉数拿全，在重复这些机械动作时，除了边打边骂成就奖杯的设置弱智外，更多的是为什么我要浪费时间的思考密密麻麻的100%固然舒心，只是心疼那付出的血汗。我从前打奖杯，现在打成就，本质上并没有任何的改变，如果不是由于工作原因的话，现在的我可能也没有心思去挖掘这些东西了。年复一年，你们还在坚持打成就吗?

拖到这一期我才把《CODAW》通关，感觉游戏的流程太对我胃口了，各种装备机甲看得我这个机械控大呼过瘾，特别是AST巴不得现在就给自己来一套上下班用！不过从《美国丽人》开始喜欢的凯文受剧本的制约却表现得平平无奇，我还是期待《纸牌屋》第三季吧！

稀饭

【游】本周在移动端游戏卖场最大的收获就是用电子书融合游戏形式创作出的《Joe Dever's Lone Wolf》，许多同事看到第一眼后都表示有点像《巫师》，不过其实这是一个青年向的故事系列，剧情没有那么黑暗，而且在改为移动端游戏后加入了颇为不错的战斗系统，使用体验相当不错。不过，这游戏目前没有中文版，全英文剧情阅读是个颇高的门槛，试图用想像力补足语言理解不了的空白的SOS童鞋已经败下阵来，所以只推荐给语言功底比较足的读者们～

【剧】美剧迷们总是喜欢在剧情范畴内讨论角色的生死，不过其实有时候跳出剧外看反而会更明晰，像是最近刚度过冬歇的《疑犯追踪》第四季里，有一位主要角色疑似死亡，剧迷哀嚎一片，但其实倒不是编剧狠心，而是演员怀上了双胞胎，不得不暂别大荧幕安心养胎。这些不可控的突发事件往往才是美剧里突然有主要角色死亡/暂别的主要原因，见多了也就淡定了，而且这位主要角色也没有正式宣布死亡，回归的希望还是很大的，我个人对此充满了期待。

宇宙人

☆这期去香港采访了《生化危机 启示录2》的制作人，一开始饭老板是让我去做日语的采访，结果当我去到香港的时候才告诉我制作人是个“鬼佬”。那一刻我差点就把星巴克的热巧克力喷了出来，不过更令我以我意外的是James Vance能说一口很溜的日语，采访才顺利完成。于是这期大家在光盘里面就会看到一个中国记者采访欧美制作人互相说日语的“诡异”场面，请不要见怪。当然我说话的部分已经按照国际惯例剪掉了，毕竟回头听听我自己的日语口语水平在他面前简直抬不起头，就不献丑了(笑)

☆制作《PS3专辑》的时候重新拿出了坑了一个多月没玩的《夏莉的工作室》出来，因为隔了太久，读取存档之后发现完全忘了上次玩到哪里了，然后我花了差不多半个小时才搞懂我最后一次玩的时候打算做什么。果然这类游戏适合一口气打完，拖太久完全无益。不过一旦找回进度之后又能沉浸在其乐趣中，这也算是本作的一大魅力吧

【书】本期制作期间把大部分闲暇时间花在了上文提到的《Joe Dever's Lone Wolf》身上，不过还是断断续续地读了小半本尼尔·盖曼的短篇集《易碎品》，比起之前的《M代表魔法》来说这本短篇集里面的故事素质就有点参差不齐，但是正如尼尔·盖曼自己所说的那样，短篇的魅力就是翻到哪一篇喜欢就读，不喜欢就翻过去，用这种方法读起来，这本短篇集还是妙趣横生的，而且有的故事当时读过不以为然，回头想起却觉得别有一番味道，也算是一种独特的收获。

【画】一直是断断续续看的漫威漫画大事件“恐惧本源”最近在有心人的努力整理后有了一个合集版本，虽然主线故事如今看来倒也稀松平常，不过一些支线故事还是蛮有趣的，个人强烈推荐死侍的故事线，绝对恶搞无下限。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.01.20-2015.06.02

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

此前在任天堂直面会中公布的 3DS 游戏《塞尔达传说 梅祖拉的面具》已经确定于 2 月 14 日发售，而且还将推出同捆版的游戏限定主机。另外，自从 2011 年发表后就沉寂多时的 Wii U 作品《天空机士罗迪亚》也将发售日定在了 4 月 2 日。同日发售的 Wii U 游戏还有备受期待的《异度之刃 X》。《龙珠 超宇宙》进行了小幅度的延期，但仍然能保证在 2 月内发售。《讨鬼传 极》也以美版形式登陆了 PS4。不知这对各位喜爱共斗游戏的玩家是否具有吸引力呢？

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争＆ナイトメア	Koei Tecmo	策略	日版
2015 年 2 月					
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作角色扮演	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	中文版
27 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
17 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	中文版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	策略角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
31 日	讨鬼传 极	Toukiden:Kiwami	Koei Tecmo	动作	美版
2015 年 4 月					
2 日	地球防卫军 4.1 新绝望之影	地球防卫军 4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
23 日	新次元游戏 海王星 VⅡ	新次元ゲイム ネプテューヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争＆ナイトメア	Koei Tecmo	策略	日版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	忧世志士	忧世ノ志士	Spike Chunsoft	动作	日版
2015 年 2 月					
11 日	热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	ダウンタウン热血行进曲 それゆけ大运动会～オールスタースペシャル～	Arc System Works	动作	日版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作角色扮演	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピース海贼无双 3	BNGI	动作	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	艾丝卡＆罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士	エスカ＆ロジーのアトリエ Plus －黄昏の空の炼金术士－	Koei Tecmo	角色扮演	日版
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 －黑の宫殿－	EXPERIENCE	角色扮演	日版
29 日	无头骑士异闻录 Relay	デュラララ !! Relay	角川 Games	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
11 日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	动作	日版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	风雨来记 3	风雨来记 3	日本一	文字冒险	日版
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・アースマインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	中文版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	在遥远的时空中 6	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo	文字冒险	日版
12 日	数码宝贝物语 网络侦探	デジモンストーリー サイバースルゥース	BNGI	角色扮演	日版
26 日	梦幻之星 新星	梦幻之星 NOVA	SEGA	动作	中文版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	影牢 另一位公主	影牢 ～もう 1 人のプリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピース海贼无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真·三国无双 7 帝国	真·三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア	Koei Tecmo	策略	日版
2015 年 2 月					
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
27 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
17 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	策略角色扮演	日版
29 日	皇牌空战 3D 纵横火网 加强版	エースコンバット 3D クロスランブル+	BNGI	射击	日版
2015 年 2 月					
5 日	失落的英雄 2	ロストヒーローズ 2	BNGI	角色扮演	日版
11 日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真实の冤罪	BNGI	动作冒险	日版
14 日	塞尔达传说 梅祖拉的面具	ゼルダの传说 ムジュラの仮面 3D	Nintendo	角色扮演	日版
2015 年 3 月					
5 日	世界树与不可思议的迷宫	世界树と不思议のダンジョン	Atlus	角色扮演	日版
5 日	多啦 A 梦 大雄的宇宙英雄记	ドラえもん のび太の宇宙英雄记	FuRyu	动作	日版
5 日	新网球王子 ~go to the top~	新テニスの王子様 ~ Go to the top ~	FuRyu	文字冒险	日版
13 日	代号 蒸汽	Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	动作射击	美版
19 日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキ-コング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
25 日	勇者斗恶龙 剧场韵律	THEATRHYTHM DRAGON QUEST	Square Enix	音乐	日版
26 日	黑子的篮球 通往未来的羁绊	黒子のバスケ未来へのキズナ	BNGI	体育	日版
2015 年 4 月					
2 日	异度之刃	Xenoblade	Nintendo	角色扮演	日版
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
23 日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
28 日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
2015 年 2 月					
17 日	死或生 最终版	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
27 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	星之卡比与彩虹咒语	Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	动作	日版
2015 年 3 月					
19 日	马里奥 vs 大金刚 大家的迷你乐园	マリオ vs. ドンキ-コング みんなでミニランド	Nintendo	动作	日版
20 日	马里奥派对 10	Mario Party 10	Nintendo	益智	日版
2015 年 4 月					
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
29 日	异度之刃 X	Xenoblade X	Nintendo	角色扮演	日版

01.22 艾丝卡与罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士

PSV 角色扮演 ■Koei Tecmo ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

本作是2013年PS3平台发售的同名游戏移植加强版。故事是“黄昏”世界观的第二作，时间在《爱夏的工作室》之后，调合系统基本上延续下来，但战斗系统改为了3前锋3后卫的6人模式。双主角的设定在本作重新回归，玩家可以选择艾丝卡和罗杰两名角色进行游戏，剧情中他们有各自的故事，但也会互相汇合。加强版中收录了PS3版的全部内容以及后来追加的全部收费DLC，具体包括三名DLC角色以及一个高难度迷宫。前作女主角爱夏的妹妹尼欧也会作为可使用角色加入。

01.29 剑刃风暴 百年战争与噩梦

多机种 策略 ■Koei Tecmo ■对应机种为 PS3/PS4/XOne CERO B 推荐度 A

本作是2007年在PS3和X360上推出的策略游戏《剑刃风暴 百年战争》的加强版。游戏中玩家要扮演一名佣兵队长，在14～15世纪的欧洲战场上纵横捭阖，包括圣女贞德在内的诸多历史角色都会登场。原作虽然是一款策略游戏，但也加入了《决战》式的动作要素，打起来十分爽快。而本作更加入了全新的噩梦篇，让英法两国联手对抗出现的神秘魔物。此外也对兵种系统进行了调整，并允许组建最大4支部队的军团，让游戏的玩法有了明显进步。目前次世代体验版已经推出。

02.25 失落的英雄 2

3DS 角色扮演 ■BNGI ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

《失落的英雄》系列”的第2作很快就要与玩家们见面了，与前作一样，本作依旧集结了“《假面骑士》系列”、“《奥特曼》系列”以乙太：及“《高达》系列”中的人气角色与机体，讲述了发生在前作故事之后的全新故事，并在前作的基础上加入了诸如银河奥特曼、独角兽高达等新角色。本作仍采用了前作复古式的第一人称回合制战斗系统，不过每个角色在必杀技演出时都会有大魄力的特写，而可以实现跨作品的角色同台共演的“合体攻击”系统也得以延续。除此之外，游戏还新加入了全新的“冲刺”系统，使得战斗的爽快感大幅提升。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳7 40

3DS

火焰之纹章 if 20
节奏天国 新作（暂名） 20
世界树与不可思议的迷宫 27
喧哗番长6 魂与血 26
智龙迷城 超级马里奥兄弟版 21

PSV

CROSS ANGE 天使与龙的轮舞tr. 21
艾丝卡&罗杰的工作室Plus 光盘
黄昏天空的炼金术士
刀剑神域 失落之歌 光盘
高达破坏者2 83
生化危机 启示录2 光盘
数码宝贝物语 网络侦探 42
影牢 暗域公主 44
战国无双4-Ⅱ 光盘

PS3

刀剑神域 失落之歌 光盘
高达破坏者2 83
剑刃风暴 百年战争与噩梦 35
权力的游戏 26
热情传说 30
生化危机 启示录2 光盘
唐老鸭历险记 重制版 64
战国无双4-Ⅱ 光盘

PS4

刺客信条 大革命 26 光盘
剑刃风暴 百年战争与噩梦 35
进化 38 光盘
泯灭之光 光盘
权力的游戏 26
生化危机 启示录2 光盘
无名英雄 霓光初现 74
战国无双4-Ⅱ 光盘

X360

权力的游戏 26
唐老鸭历险记 重制版 64
巫师2 王国刺客 加强版 54

Xbox One

D4 暗梦永存 68
刺客信条 大革命 26 光盘
剑刃风暴 百年战争与噩梦 35
进化 38 光盘
泯灭之光 光盘
权力的游戏 26
三重消除 26
神之浩劫 光盘
泰坦陨落 26

Wii U

猎天使魔女2 光盘

《最上游》第五期火热放映中！
《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目等你来看！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

猎天使魔女2
无限巅峰高限制全程无伤
上半段

特别收录

2014 年
最值得向动漫迷推荐的十大游戏

PS4国行媒体体验活动

生化危机 启示录2
制作人专访

新作影像集锦

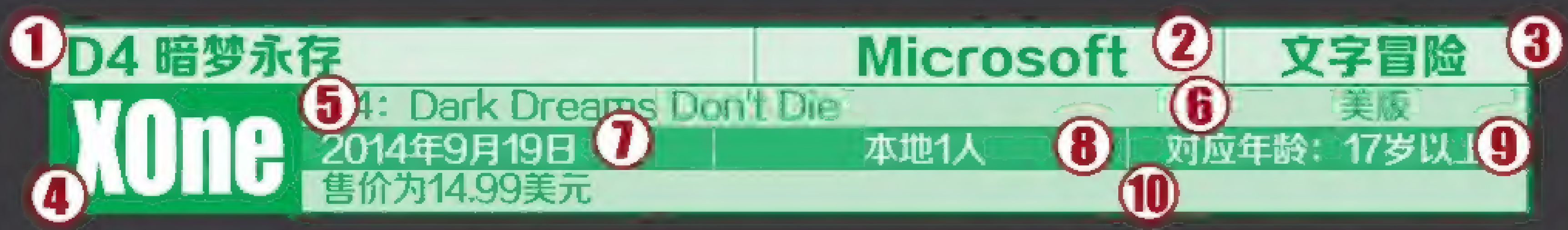
刺客信条 大革命 DLC
进化
泯灭之光
神之浩劫
刀剑神域 失落之歌
战国无双 4-Ⅱ
艾丝卡 & 罗杰的工作室 Plus
黄昏天空的炼金术士

ENDING SONG

噬神者2 狂怒解放
游戏主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

进化
Evolve
机种：PS4/XOne
类型：主视角射击
发行商：2K Games
发售日：2015 年 2 月 10 日
当眼见不再为实
当猎人变成猎物

《游戏机实用技术》春节合刊

总第364·365期

2014年度 TV GAME大赏 玩家评选结果揭晓

中奖名单公布

-合刊钜献-

贰零壹肆游戏大年鉴 2014游戏大盘点

-重点游戏-

热情传说

黑道圣徒 冲出地狱

泯灭之光

2月初 全国上市

2元快递送到家
满28元快递包邮!

UCG微店

专为手机和平板准备的购书平台

vd.ucg.cn

省钱技巧

点击想买的杂志，在定价右边，有“点我有奖”字样，点击就可参与推广分成的活动。如果是和朋友相互做这个有奖推广，相当于每个人的购书款都打了9折！若是能更多地推广出去，还能获得源源不断的分成奖励，获得一份加经验值的游戏乐趣。值得一试！

成功推广后，可以按收到的短信通知去微店拥金领取系统，也可以从此网址：http://dwz.cn/ykJ1F进入。用生成链接时填写的手机号码来登录即可。在这里可以查看获得的推广分成，也可以绑定银行卡取现。

PS3专辑 VOL.27

大16开224页+DVD光盘

-独家大特企-

PlayStation 20周年

改变游戏世界的20大创举

-2014下半年大作强势集结-

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士
英雄传说 闪之轨迹Ⅰ+Ⅱ
超级机器人大战OG传说 魔装机神F 终焉的棺木
信长的野望 创造 with 威力加强版
海贼王 无尽世界 红
刺客信条 叛变
光明之响

精彩栏目 重磅特企 专业攻略 春节让你过把瘾!

现已上市 全国报刊亭销售中

口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本

完全面向国内口袋玩家的《Ω红宝石·α蓝宝石》完全攻略本，英日双语言向，收录最系统解析、最详尽攻略、最深入研究、最全面资料，做最完备的《Ω红宝石·α蓝宝石》攻略本！光盘收录《Ω红宝石·α蓝宝石》游戏流程演示。

-地图-
芳缘全景地图、详细地图，
中心城市紫堇市设施全面讲解

-人物篇-
协助冒险者及每日事件人物汇总

-口袋妖怪篇-
口袋妖怪相关系统完全讲解

-设施与自然篇-
设施与自然相关系统全讲解

-导航系统篇-
图鉴导航、电视导航、地图导航、游戏导航，四大功能全解析

-图文攻略-
230页图文攻略，以地图+资料+事件的形式，收录从游戏最初开始，到Delta之章通过后全部事件汇总，每个城镇、道路都配详细的地图，所有道具、训练师、重要设施、出现精灵等全部资料一网打尽

-主线外攻略-
超级秘密基地、华丽大赛、挑战战斗洋馆，三大非主线部分的详尽攻略

-资料篇-
全国图鉴精灵收集及蛋组资料、野生精灵努力值列表、全道具列表、全技能列表·战斗技能篇、全技能列表·华丽大赛篇、性格能力与属性相克、特殊口袋妖怪的出现场所和复活条件

现已上市，全国报刊亭有售